

Docket No.: 9867/0200009-US0  
(PATENT)

**IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE**

In re Patent Application of: Hajime Sato, et al.

Application No.: Not Yet Assigned

Confirmation No.:

Filed: Concurrently Herewith

Art Unit: N/A

For: GAME SYSTEM, SERVER APPARATUS AND  
REGISTER TERMINAL

Examiner: Not Yet Assigned

**CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS**

MS Patent Application  
Commissioner for Patents  
P.O. Box 1450  
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign application filed in the following foreign country on the date indicated:

<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Date</u>
Japan	2002-265487	September 11, 2002

In support of this claim, a certified copy of the said original foreign application is filed herewith.

Dated: September 11, 2003

Respectfully submitted,

By

*for*    
Joseph R. Robinson

Registration No.: 33,448

DARBY & DARBY P.C.

P.O. Box 5257

New York, New York 10150-5257

(212) 527-7700

(212) 753-6237 (Fax)

Attorneys/Agents For Applicant

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2002年 9月11日

出 願 番 号

Application Number:

特願2002-265487

[ ST.10/C ]:

[ JP 2002-265487 ]

出 願 人

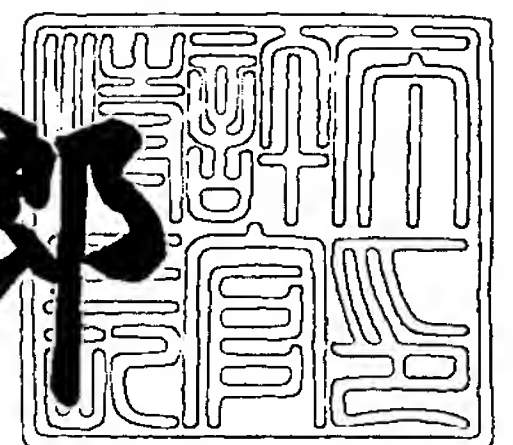
Applicant(s):

コナミ株式会社

2003年 6月30日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特2003-3051736

【書類名】 特許願

【整理番号】 P1674

【提出日】 平成14年 9月11日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/12

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社  
内

    【氏名】 齊藤 肇

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社  
内

    【氏名】 右寺 修

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社  
内

    【氏名】 小松 ほたる

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社  
内

    【氏名】 井上 ちひろ

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社  
内

    【氏名】 河村 和保

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社  
内

    【氏名】 多田 孝男

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100099645

【弁理士】

【氏名又は名称】 山本 晃司

【電話番号】 03-5524-2323

【選任した代理人】

【識別番号】 100107331

【弁理士】

【氏名又は名称】 中村 聡延

【電話番号】 03-5524-2323

【選任した代理人】

【識別番号】 100108800

【弁理士】

【氏名又は名称】 星野 哲郎

【電話番号】 03-5524-2323

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 131913

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0110288

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲームシステム、サーバ装置及び登録端末

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数のゲーム機と、それらのゲーム機に対して共通して用意されるサーバ装置とを備え、前記複数のゲーム機のそれぞれでは互いに異なる種類のゲームを実行可能とされたゲームシステムにおいて、

前記ゲーム機は、利用者を識別するための識別情報を含む送信情報を前記サーバ装置へ送信する第 1 送信手段を備え、

前記サーバ装置は、

前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容に応じて付与され各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントと前記識別情報とを対応付けて記憶するポイント記憶手段と、

前記ポイントをいずれかのゲームで固有に使用される固有データと交換する交換手段と、

交換された固有データを前記ゲーム機に送信する第 2 送信手段とを備え、

前記各ゲーム機又は前記サーバ装置は、前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容を示すプレイ情報を前記ポイントに変換する変換手段を備える

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】 前記変換手段が前記各ゲーム機に設けられる場合、前記送信情報は前記ポイントを含む一方、前記変換手段が前記サーバ装置に設けられる場合、前記送信情報は前記プレイ情報を含むことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】 前記サーバ装置は、

前記識別情報と利用者が利用可能な前記固有データとを関連付けて記憶するデータ記憶手段と、

前記サーバ装置が前記識別情報とともに所定の固有データを購買する旨の購買要求を受信すると、受信した前記識別情報と対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントから当該固有データに相当するポイントを減算して記憶内容を更新する記憶管理手段とを備え、

前記交換手段は、受信した前記識別情報に対応する前記データ記憶手段の記憶内容に当該固有データを反映させること

を特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】 前記ポイント記憶手段は、正規の利用者であることを認証するため認証情報を前記識別情報及び前記ポイントと関連付けて記憶しており、

前記交換手段及び前記記憶管理手段は、前記認証情報に基づいて前記利用者が正規であると認証した場合に、前記購買要求に従って前記ポイント記憶手段及び前記データ記憶手段の記憶内容の更新する

ことを特徴とする請求項 3 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】 前記第 2 送信手段は、前記サーバ装置が前記ゲーム機から前記固有データを特定する特定情報と前記識別情報とを受信すると、受信した前記特定情報によって特定される固有データが、受信した前記識別情報に関連付けられて前記データ記憶手段に記憶されている場合に、当該固有データを前記ゲーム機に送信する

ことを特徴とする請求項 3 又は 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 6】 前記データ記憶手段は、複数の固有データと前記特定情報とを関連付けて記憶する第 1 記憶手段と、前記複数の固有データのうち利用者が利用可能な固有データを指定する前記特定情報と前記識別情報とを関連付けて記憶する第 2 記憶手段とを備え、

前記第 2 送信手段は、前記サーバ装置が前記ゲーム機から前記識別情報を受信すると、受信した前記識別情報と関連付けて記憶されている前記特定情報を前記第 2 記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信し、送信した前記特定情報の中から選択された前記特定情報を前記サーバ装置が前記ゲーム機から受信すると、受信した特定情報と関連付けて記憶されている固有データを前記第 1 記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信する

ことを特徴とする請求項 5 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】 前記記憶管理手段は、前記サーバ装置が送り元の識別情報、送り先の識別情報、及び前記送り元から前記送り先へ贈与されるポイントを含む贈与要求を受信すると、前記送り元の識別情報と関連付けられて前記ポイント記



憶手段に記憶されているポイントから前記贈与されるポイントを減算し、前記送り先の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段に記憶されているポイントに前記贈与されるポイントを加算することを特徴とする請求項 3 乃至 6 のうちいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 8】 前記サーバ装置は、前記記憶管理手段が前記贈与要求に従って前記ポイント記憶手段の記憶内容を変更すると、前記送り先の利用者に対して贈与があったことを知らせる通知手段を備えることを特徴とする請求項 7 に記載のゲームシステム。

【請求項 9】 前記識別情報は、ゲーム種別毎に利用者を識別する個別識別情報であり、

前記データ記憶手段は、ゲームの種別毎に管理される個別記憶手段を備え、前記個別記憶手段は、前記個別識別情報と前記利用者が利用可能な前記固有データとを関連付けて記憶しており、

前記記憶管理手段は、前記サーバ装置が同一の利用者に用いられる複数の前記個別識別情報を紐付ける共通識別情報と紐付けの対象となる前記個別識別情報とを含む共通識別情報発行要求を受信すると、受信した共通識別情報と受信した個別識別情報とを関連付けて前記ポイント記憶手段に記憶する

ことを特徴とする請求項 3 乃至 8 のうちいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 10】 前記ゲーム機は、前記個別識別情報を記憶した情報記憶媒体から前記個別識別情報を読み出す読出手段を備え、前記第 1 送信手段は前記読出手段によって読み出された個別識別情報を前記サーバ装置へ送信することを特徴とする請求項 9 に記載したゲームシステム。

【請求項 11】 互いに異なる種類のゲームを実行可能な複数のゲーム機に対して共通して用意されるサーバ装置において、

前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容に応じて付与され各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントと利用者を識別するための識別情報とを対応付けて記憶するポイント記憶手段と、

前記ポイントをいずれかのゲームで固有に使用される固有データと交換する交

換手段と、

交換された固有データを前記ゲーム機に送信する送信手段と  
を備えたサーバ装置。

【請求項 1 2】 前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容を示すプレイ情報を前記ポイントに変換する変換手段と、

前記識別情報と前記プレイ情報を前記ゲーム機から受信すると、変換されたポイントを、受信した前記識別情報に対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントに反映させる記憶管理手段と

を備えることを特徴とする請求項 1 1 に記載のサーバ装置。

【請求項 1 3】 前記識別情報と利用者が利用可能な前記固有データとを関連付けて記憶するデータ記憶手段と、

前記識別情報とともに所定の固有データを購買する旨の購買要求を受信すると、受信した前記識別情報と対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントから当該固有データに相当するポイントを減算して記憶内容を更新する記憶管理手段とを備え、

前記交換手段は、受信した前記識別情報に対応する前記データ記憶手段の記憶内容に当該固有データを反映させること

を特徴とする請求項 1 2 に記載のサーバ装置。

【請求項 1 4】 前記送信手段は、前記ゲーム機から前記固有データを特定する特定情報と前記識別情報とを受信すると、受信した前記特定情報によって特定される固有データが、受信した前記識別情報に関連付けられて前記データ記憶手段に記憶されている場合に、当該固有データを前記ゲーム機に送信する

ことを特徴とする請求項 1 3 に記載のサーバ装置。

【請求項 1 5】 前記データ記憶手段は、複数の固有データと前記特定情報とを関連付けて記憶する第 1 記憶手段と、前記複数の固有データのうち利用者が利用可能な固有データを指定する前記特定情報と前記識別情報とを関連付けて記憶する第 2 記憶手段とを備え、

前記送信手段は、前記ゲーム機から前記識別情報を受信すると、受信した前記識別情報と関連付けて記憶されている前記特定情報を前記第 2 記憶手段から読み



出して前記ゲーム機に送信し、送信した前記特定情報の中から選択された前記特定情報を前記サーバ装置が前記ゲーム機から受信すると、受信した特定情報と関連付けて記憶されている固有データを前記第 1 記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信する

ことを特徴とする請求項 1 4 に記載のサーバ装置。

【請求項 1 6】 前記記憶管理手段は、前記サーバ装置が送り元の識別情報、送り先の識別情報、及び前記送り元から前記送り先へ贈与されるポイントを含む贈与要求を受信すると、前記送り元の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段に記憶されているポイントから前記贈与されるポイントを減算し、前記送り先の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段に記憶されているポイントに前記贈与されるポイントを加算することを特徴とする請求項 1 5 乃至 1 7 のうちいずれか 1 項に記載のサーバ装置。

【請求項 1 7】 前記記憶管理手段が前記贈与要求に従って前記ポイント記憶手段の記憶内容を変更すると、前記送り先の利用者に対して贈与があったことを知らせる通知手段を備えることを特徴とする請求項 1 6 に記載のサーバ装置。

【請求項 1 8】 前記識別情報は、ゲーム種別毎に利用者を識別する個別識別情報であり、

前記データ記憶手段は、ゲームの種別毎に管理される個別記憶手段を備え、前記個別記憶手段は、前記個別識別情報と前記利用者が利用可能な前記固有データとを関連付けて記憶しており、

前記記憶管理手段は、前記サーバ装置が同一の利用者に用いられる複数の前記個別識別情報を紐付ける共通識別情報と紐付けの対象となる前記個別識別情報とを含む共通識別情報発行要求を受信すると、受信した共通識別情報と受信した個別識別情報とを関連付けて前記ポイント記憶手段に記憶する

ことを特徴とする請求項 1 3 乃至 1 7 のうちいずれか 1 項に記載のサーバ装置

【請求項 1 9】 利用者を識別するための個別識別情報と前記利用者が利用可能な前記データとを関連付けてゲーム種別毎に管理するとともに、同一の利用者に用いられる複数の前記個別識別情報を紐付ける共通識別情報と各ゲームのプ

レイ内容に応じて付与され各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントとを関連付けて管理するサーバ装置と通信網を介して接続される登録端末であって

、  
前記個別識別情報が記録された情報記録媒体から前記個別識別情報を読み出す読出手段と、

前記共通識別情報を入力するための入力手段と、

前記入力手段によって入力された前記共通識別情報と読み出した前記個別識別情報とを前記サーバ装置へ送信する送信手段と

を備える登録端末。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【 0 0 0 1 】

#### 【発明の属する技術分野】

本発明は、複数のゲーム機とサーバ装置とを備えたゲームシステムに関する。

##### 【 0 0 0 2 】

#### 【従来の技術】

インターネット等の通信網の拡充に伴い、サーバ装置と接続されるゲーム機が普及している。この種のゲーム機には、ゲームの成績に応じてポイントが付与され、ポイントを用いて、当該ゲームに登場するキャラクターの服等のアイテムを購入できるものがある。

##### 【 0 0 0 3 】

#### 【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のゲームシステムはゲームの種別毎に独立して構築されており、あるゲームで獲得したポイントを用いて、他のゲームに登場するアイテムを購入することはできなかった。換言すれば、従来のポイントは、あるゲームの成績に応じて付与されるが、ポイントの利用範囲は当該ゲームに限られていた。

##### 【 0 0 0 4 】

本発明は、上述した事情に鑑みてなされたものであり、複数種類のゲームに利用可能なポイントを用いるゲームシステム、それに用いられるサーバ装置及び登録端末を提供することを課題とする。

## 【 0 0 0 5 】

## 【課題を解決するための手段】

以下、本発明について説明する。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

## 【 0 0 0 6 】

本発明に係るゲームシステム（100）は、複数のゲーム機（1A、1B、1C）と、それらのゲーム機に対して共通して用意されるサーバ装置（5）とを備え、前記複数のゲーム機のそれぞれでは互いに異なる種類のゲームを実行可能とされたゲームシステムにおいて、前記ゲーム機は、利用者を識別するための識別情報を含む送信情報を前記サーバ装置へ送信する第1送信手段を備え、前記サーバ装置は、前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容に応じて付与され各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントと前記識別情報とを対応付けて記憶するポイント記憶手段（51）と、前記ポイントをいずれかのゲームで固有に使用される固有データと交換する交換手段（50）と、交換された固有データを前記ゲーム機に送信する第2送信手段とを備え、前記各ゲーム機又は前記サーバ装置は、前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容を示すプレイ情報を前記ポイントに変換する変換手段（50）を備える（請求項1）。

## 【 0 0 0 7 】

このゲームシステムによれば、各種のゲームに使用されるポイントを識別情報と関連付けて管理し、各種のゲームのプレイ内容をポイントに変換し、変換されたポイントを管理内容に反映させることができる。従って、プレイヤーは、あるゲームをプレイすることによって、他のゲームに適用されるデータと交換価値を有するポイントを貯めることができる。ここで、固有データは、ゲームに変化を与えるゲーム要素を記述したものであれば如何なるものであってもよく、例えば、ゲームに直接使用される音楽データや画像データ、ゲーム機自体が保有しているゲーム要素を有効にするための指令データ、さらには、ゲームに適用されるプログラムモジュールであってもよい。また、ゲーム内容には、ゲームをプレイした結果である得点、プレイ回数、クリアしたステージ数の他、不利な状況におけ

る失点の少なさといったプレイの内容に係る要素が含まれる。

【 0 0 0 8 】

ここで、前記変換手段（50）が前記各ゲーム機（1A、1B、1C）に設けられる場合、前記送信情報は前記ポイントを含む一方、前記変換手段が前記サーバ装置（5）に設けられる場合、前記送信情報は前記プレイ情報を含むことが好ましい（請求項2）。プレイ情報をポイントに変換する機能はゲーム機又はサーバ装置のいずれが有していてもよい。ゲーム機が有する場合には、サーバ装置の処理負荷を軽減することができる。一方、サーバ装置が有する場合には、プレイ情報とポイントの対応付けを容易に変更することが可能となる。

【 0 0 0 9 】

また、前記サーバ装置（5）は、前記識別情報と利用者が利用可能な前記固有データとを関連付けて記憶するデータ記憶手段（52、53）と、前記サーバ装置が前記識別情報とともに所定の固有データを購買する旨の購買要求（REQ5）を受信すると、受信した前記識別情報と対応する前記ポイント記憶手段（51）の前記ポイントから当該固有データに相当するポイントを減算して記憶内容を更新する記憶管理手段とを備え、前記交換手段は、受信した前記識別情報に対応する前記データ記憶手段の記憶内容に当該固有データを反映させることが好ましい（請求項3）。この発明によれば、購買要求に従って、識別情報とデータとを関連付けるとともに、利用者の保有するポイントから固有データに相当するポイントを減算することができる。なお、データ記憶手段は、複数の記憶ファイルが統合して構成されてもよく、例えば、各固有データを記憶するファイルと、識別情報と利用可能な固有データを指定するコードとを関連付けて記憶するファイルとを含むものであってもよい。

【 0 0 1 0 】

また、前記ポイント記憶手段（51）は、正規の利用者であることを認証するため認証情報を前記識別情報及び前記ポイントと関連付けて記憶しており、前記交換手段及び前記記憶管理手段（50）は、前記認証情報に基づいて前記利用者が正規であると認証した場合に、前記購買要求に従った前記ポイント記憶手段及び前記データ記憶手段の記憶内容の更新を実行することが好ましい（請求項4）



。この発明によれば、認証を条件に記憶内容の更新が実行されるからセキュリティを向上させることが可能となる。ここで、認証情報としては、例えば、パスワードの他、指紋等の生体情報が該当する。

【 0 0 1 1 】

また、前記第 2 送信手段は、前記サーバ装置（5）が前記ゲーム機（1 A、1 B、1 C）から前記固有データを特定する特定情報と前記識別情報とを受信すると、受信した前記特定情報によって特定される固有データが、受信した前記識別情報に関連付けられて前記データ記憶手段（5 2、5 3）に記憶されている場合に、当該固有データを前記ゲーム機に送信することが好ましい（請求項 5）。この場合には、利用者が利用可能なデータをゲーム機にダウンロードすることが可能となる。

【 0 0 1 2 】

より具体的には、前記データ記憶手段（5 2、5 3）は、複数の固有データと前記特定情報とを関連付けて記憶する第 1 記憶手段（5 3）と、前記複数の固有データのうち利用者が利用可能な固有データを指定する前記特定情報と前記識別情報とを関連付けて記憶する第 2 記憶手段（5 2）とを備え、前記第 2 送信手段は、前記サーバ装置（5）が前記ゲーム機から前記識別情報を受信すると、受信した前記識別情報と関連付けて記憶されている前記特定情報を前記第 2 記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信し、送信した前記特定情報の中から選択された前記特定情報を前記ゲーム機から受信すると、受信した特定情報と関連付けて記憶されている固有データを前記第 1 記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信することが望ましい（請求項 6）。この発明によれば、固有データのダウンロードに先立って、プレイヤーが購入済みで利用可能な状態となっている固有データを特定する特定情報が送信されるので、プレイヤーは利用可能な固有データを知ることができる。そして、プレイヤーの意思によって固有データが選択された後に、固有データがダウンロードされるから通信資源を有効利用することができる。

【 0 0 1 3 】

また、前記記憶管理手段（5 0）は、前記サーバ装置（5）が送り元の識別情

報、送り先の識別情報、及び前記送り元から前記送り先へ贈与されるポイントを含む贈与要求（REQ 6）を受信すると、前記送り元の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段（51）に記憶されているポイントから前記贈与されるポイントを減算し、前記送り先の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段に記憶されているポイントに前記贈与されるポイントを加算することが好ましい（請求項7）。この発明によれば、プレイヤー間でポイントの贈与が可能となる。

## 【0014】

ここで、前記サーバ装置（5）は、前記記憶管理手段（50）が前記贈与要求に従って前記ポイント記憶手段の記憶内容を変更すると、前記送り先の利用者に対して贈与があったことを知らせる通知手段（54）を備えることが好ましい（請求項8）。この発明によれば、送り先のプレイヤーはポイントの贈与があったことを知ることが可能となる。

## 【0015】

より具体的には、前記通知手段は、前記ポイントの贈与があったことを知らせるメール文を生成する生成手段（50）と、前記メール文を前記送り先の識別情報と関連付けて記憶するメール記憶手段（54）と、前記ゲーム機から前記利用者がゲームをプレイする時に送信される前記識別情報を受信すると、前記メール記憶手段を検索して受信した識別情報と一致する前記送り先の識別情報に関連付けて記憶されているメール文を読み出して前記ゲーム機へ送信するメール送信手段（50）とを備えることが好ましい。この場合、既存の電子メールシステムを使用することなく、ゲームシステムを用いてメールを送ることができ、しかも、送り先のプレイヤーは、贈与があった後にゲーム機を始めて操作する時に贈与があったことを知ることができる。

## 【0016】

また、前記識別情報は、ゲーム種別毎に利用者を識別する個別識別情報であり、前記データ記憶手段は、ゲームの種別毎に管理される個別記憶手段（52A、52B）を備え、前記個別記憶手段は、前記個別識別情報と前記利用者が利用可能な前記固有データとを関連付けて記憶しており、前記記憶管理手段（50）は



、同一の利用者に用いられる複数の前記個別識別情報を紐付ける共通識別情報と紐付けの対象となる前記個別識別情報とを含む共通識別情報発行要求（REQ 1）を受信すると、受信した共通識別情報と受信した個別識別情報とを関連付けて前記ポイント記憶手段（51）に記憶することが好ましい（請求項9）。

## 【0017】

この発明によれば、共通識別情報と個別識別情報とを紐付けることによって、個別記憶手段の記憶内容を関連付けるとともに、ポイントを利用することができるようになる。また、ゲームの種別毎にプレイ結果を管理する個別のファイルが既に存在する場合には、それらのファイルの記憶内容を変更することなく、異なるゲーム間で有効なポイントを導入することができる。

## 【0018】

ここで、前記ゲーム機（1A、1B、1C）は、前記個別識別情報を記憶した情報記憶媒体（10）から前記個別識別情報を読み出す読出手段を備え、前記送信手段は前記読出手段によって読み出された個別識別情報を前記サーバ装置へ送信することが好ましい（請求項10）。また、固有データは、音楽データ、ゲーム画面の背景を表示するための画像データ、ゲームに登場するキャラクタが使用するアイテムを示すアイテムデータ、及びゲームに登場する物の性能を指定する性能データのうち少なくとも1つを含むものであってもよい。

## 【0019】

次に、本発明に係るサーバ装置（5）は、互いに異なる種類のゲームを実行可能な複数のゲーム機（1A、1B、1C）に対して共通して用意されるものであって、前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容に応じて付与され各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントと利用者を識別するための識別情報とを対応付けて記憶するポイント記憶手段（51）と、前記ポイントをいずれかのゲームで固有に使用される固有データと交換する交換手段（50）と、交換された固有データを前記ゲーム機に送信する送信手段とを備える（請求項11）。このサーバ装置によれば、各種のゲームに使用されるポイントを識別情報と関連付けて管理し、各種のゲームのプレイ結果をポイントに変換し、変換されたポイントを管理内容に反映させることができる。従って、プレイヤーは、あるゲームをプ

レイすることによって、他のゲームに適用されるデータと交換価値を有するポイントを貯めることができる。

## 【 0 0 2 0 】

上述したサーバ装置は、前記各ゲーム機におけるゲームのプレイ内容を示すプレイ情報を前記ポイントに変換する変換手段（50）と、前記識別情報と前記プレイ情報を前記ゲーム機から受信すると、変換されたポイントを、受信した前記識別情報に対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントに反映させる記憶管理手段（50）とを備えることが好ましい（請求項12）。この発明によれば、サーバ装置においてプレイ情報をポイントに変換するから、ゲーム毎に予め定める変換規則を容易に変更することが可能となる。例えば、あるゲームの変換規則を変更する場合には、当該変更規則に係るサーバ装置の記憶内容を更新するだけで済む。

## 【 0 0 2 1 】

また、前記識別情報と利用者が利用可能な前記固有データとを関連付けて記憶するデータ記憶手段（52、53）を備え、前記識別情報とともに所定の固有データを購買する旨の購買要求（REQ5）を受信すると、受信した前記識別情報と対応する前記ポイント記憶手段の前記ポイントから当該固有データに相当するポイントを減算して記憶内容を更新する記憶管理手段（50）とを備え、前記交換手段（50）は、受信した前記識別情報に対応する前記データ記憶手段の記憶内容に当該固有データを反映させることが好ましい（請求項13）。この発明によれば、購買要求に従って、識別情報とデータとを関連付けるとともに、利用者の保有するポイントからデータに相当するポイントを減算することができる。

## 【 0 0 2 2 】

また、前記送信手段は、前記ゲーム機（1A、1B、1C）から固有データを特定する特定情報と前記識別情報とを受信すると、受信した前記特定情報によって特定される固有データが、受信した前記識別情報に関連付けられて前記データ記憶手段（52、53）に記憶されている場合に、当該固有データを前記ゲーム機に送信することが好ましい（請求項14）。この場合には、利用者が利用可能な固有データをゲーム機にダウンロードすることが可能となる。

## 【 0 0 2 3 】

より具体的には、前記データ記憶手段（52、53）は、複数の固有データと前記特定情報とを関連付けて記憶する第1記憶手段（53）と、前記複数の固有データのうち利用者が利用可能な固有データを指定する前記特定情報と前記識別情報とを関連付けて記憶する第2記憶手段（52）とを備え、前記送信手段は、前記ゲーム機から前記識別情報を受信すると、受信した前記識別情報と関連付けて記憶されている前記特定情報を前記第2記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信し、送信した前記特定情報の中から選択された前記特定情報を前記ゲーム機から受信すると、受信した特定情報と関連付けて記憶されている固有データを前記第1記憶手段から読み出して前記ゲーム機に送信することが好ましい（請求項15）。この発明によれば、固有データのダウンロードに先立って、プレイヤーが購入済みで利用可能な状態となっている固有データを特定する特定情報が送信されるので、プレイヤーは利用可能な固有データを知ることができる。

## 【 0 0 2 4 】

また、前記記憶管理手段（50）は、送り元の識別情報、送り先の識別情報、及び前記送り元から前記送り先へ贈与されるポイントを含む贈与要求（REQ6）を受信すると、前記送り元の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段に記憶されているポイントから前記贈与されるポイントを減算し、前記送り先の識別情報と関連付けられて前記ポイント記憶手段（51）に記憶されているポイントに前記贈与されるポイントを加算することが好ましい（請求項16）。この発明によれば、プレイヤー間でポイントの贈与をサーバ装置で管理できる。

## 【 0 0 2 5 】

ここで、前記記憶管理手段（50）が前記贈与要求に従って前記ポイント記憶手段の記憶内容を変更すると、前記送り先の利用者に対して贈与があったことを知らせる通知手段（54）を備えることが好ましい（請求項17）。この発明によれば、送り先のプレイヤーはポイントの贈与があったことを知ることが可能となる。

## 【 0 0 2 6 】

また、前記識別情報は、ゲーム種別毎に利用者を識別する個別識別情報であり

、前記データ記憶手段は、ゲームの種別毎に管理される個別記憶手段（52A、52B）を備え、前記個別記憶手段は、前記個別識別情報と前記利用者が利用可能な前記固有データとを関連付けて記憶しており、前記記憶管理手段（50）は、同一の利用者に用いられる複数の前記個別識別情報を紐付ける共通識別情報と紐付けの対象となる前記個別識別情報とを含む共通識別情報発行要求を受信すると、受信した共通識別情報と受信した個別識別情報とを関連付けて前記ポイント記憶手段に記憶することが好ましい（請求項18）。この発明によれば、共通識別情報と個別識別情報とを紐付けることによって、個別記憶手段の記憶内容を関連付けるとともに、ポイントを利用することができるようになる。また、ゲームの種別毎にプレイ結果を管理する個別のファイルが既に存在する場合には、それらのファイルの記憶内容を変更することなく、異なるゲーム間で有効なポイントを導入することができる。

#### 【0027】

次に、本発明に係る登録端末（2）は、利用者を識別する個別識別情報と前記利用者が利用可能な前記固有データとを関連付けてゲーム種別毎に管理するとともに、同一の利用者に用いられる複数の前記個別識別情報を紐付ける共通識別情報と各ゲームのプレイ内容に応じて付与され各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントとを関連付けて管理するサーバ装置と通信網を介して接続されることを前提とし、前記個別識別情報が記録された情報記録媒体から前記個別識別情報を読み出す読出手段（28）と、前記共通識別情報を入力するための入力手段（24）と、前記入力手段によって入力された前記共通識別情報と読み出した前記個別識別情報とを前記サーバ装置へ送信する送信手段（20、29）とを備える（請求項19）。この登録端末によれば、一つの共通識別情報に複数の個別識別情報を関連付けることができる。このため、個別識別情報と関連付けて各種の個別情報がゲーム種別毎に管理されている場合、既に構築された管理体系を変更することなく、各ゲーム間で統一された交換価値を有するポイントを導入することが可能となる。なお、登録端末にはゲーム機も含まれる。

#### 【0028】

#### 【発明の実施の形態】



以下、本発明に係るゲームシステムの一実施形態を図面を参照しつつ説明する。

### < 1. ゲームシステムの構成 >

図 1 は、ゲームシステム 1 0 0 の全体構成を示すブロック図である。ゲームシステム 1 0 0 は、各店舗 S H … S H、インターネット等の通信網 N E T、複数の携帯電話機 M S … M S、及びパーソナルコンピュータ P C … P C を備える。

#### 【 0 0 2 9 】

店舗 S H には、音楽ゲーム機 1 A、マージャンゲーム機 1 B、及びアクションゲーム機 1 C といった種類の異なるゲーム機が設置されている。これらのゲーム機 1 A、1 B、1 C、…及び総合アミューズメント端末 2 は、ハブ 3 及びルータ 4 を介して通信網 N E T に接続されており、サーバ装置 5 との間でデータ通信が可能である。

#### 【 0 0 3 0 】

ゲーム機 1 A、1 B、1 C、…は、磁気カードリーダーライタ（図示せず）を備えており、I D カード 1 0 から情報を読み出し及び書き込めるようになっている。I D カード 1 0 は、磁気カードであって、そこにはゲームの種類を示す種別情報と個別 I D とが記録されている。個別 I D は、ゲームの種類毎に、プレイヤーを識別するための識別情報である。I D カード 1 0 は、ゲームの種別に応じて用いられる。すなわち、音楽ゲーム機 1 A には音楽ゲーム専用の I D カード 1 0 A、マージャンゲーム機 1 B にはマージャンゲーム専用の I D カード 1 0 B、アクションゲーム機 1 C にはアクションゲーム専用の I D カード 1 0 C が各々用いられる。従って、一人のプレイヤーが複数種類の I D カード 1 0 を所有していることがある。

#### 【 0 0 3 1 】

I D カード 1 0 は、店舗 S H 内に設置される専用のカード販売機（図示せず）や総合アミューズメント端末 2 によって販売される。プレイヤーが I D カード 1 0 を用いてゲームをプレイするためには、まず、個別 I D の登録を行う必要がある。個別 I D の登録は、総合アミューズメント端末 2 又は各ゲーム機 1 A、1 B、1 C、…によって行われる。具体的には、プレイヤーが I D カード 1 0 を磁気

カードリーダーに挿入し、ディスプレイに表示される案内に従って、例えば、8桁の英数字を入力することにより、入力された英数字が個別IDとして、サーバ装置5に記憶される。

#### 【0032】

そして、プレイヤーがIDカード10を用いてゲームをプレイすると、各ゲーム機1A、1B、1C、…は、プレイ結果を示す結果情報を生成し、生成した結果情報をサーバ装置5へ送信する。結果情報は、ゲームの種別によって内容が異なるが、ゲームの成績、ゲームの進行状況、獲得したアイテム、及びプレイ回数等を含み得る。例えば、マージャンゲームの結果情報は、東風戦の点数や順位、上がり役の種別及び回数、獲得したアイテム、及びプレイ回数等を含み得る。また、アクションゲームの結果情報は、獲得した点数、勝利した敵キャラクタの種別、獲得したアイテム等を含み得る。

#### 【0033】

サーバ装置5は、個別IDと関連付けてゲームの成績等を管理する。そして、プレイヤーが次回来店して同じゲームをプレイする際に、サーバ装置5は、各ゲーム機1A、1B、1C…に対して、過去のゲーム成績やゲームの進行状況を示す情報を送信する。これにより、プレイヤーは途中で終了したゲームを再開したり、過去のゲーム成績等を知ることが可能となる。

#### 【0034】

次に、サーバ装置5は、CPU50、共通ID管理ファイル51、個別ゲーム管理ファイル52、コンテンツファイル53、及びメールファイル54を有する。CPU50は、これらのファイルにアクセスし記憶内容を読み出したり、あるいは記憶内容を更新できるようにプログラムされている。

#### 【0035】

図2に、共通ID管理ファイル51及び個別ゲーム管理ファイル52の記憶内容の一例を示す。共通ID管理ファイル51は表形式で各種の情報を管理し、そのデータ構造は複数の行と複数の列とを有する。共通ID管理ファイル51の各行には、共通ID、パスワード、共通ポイント、個別ID、及び利用者情報が関連付けられて記憶される。以下の説明では、ファイル51の1行に書き込まれた



情報の組をレコードと称する。

【 0 0 3 6 】

共通 I D は、ゲームの種別毎に付与される個別 I D を関連付けるとともに、プレイヤーを識別するための識別情報である。共通 I D は個別 I D とは別の手続によって登録される。具体的には、プレイヤーが総合アミューズメント端末 2 を操作することによって、共通 I D がパスワード及び個別 I D とともに共通 I D 管理ファイル 5 1 に書き込まれるようになっている。

【 0 0 3 7 】

利用者情報は、プレイヤーに関する情報であって、性別、趣味、生年月日、電話番号、及びメールアドレス等を含む。利用者情報は、共通 I D の登録が終了した後、プレイヤーが、携帯電話機 M S やパーソナルコンピュータ P C を用いてインターネット上のホームページをアクセスし、ホームページ上で共通 I D とパスワードを入力することを条件にサーバ装置 5 に提供される。サーバ装置 5 の管理者は、利用者情報をゲームのマーケットリサーチや、誕生日に共通ポイントを付与する等のサービスに利用することができる。

【 0 0 3 8 】

共通ポイントは、各種のゲームに変化を付与するゲーム要素のデータと交換価値を有し、価値の大きさを数値化したものである。すなわち、共通ポイントは、各ゲーム間で統一された交換価値を有する点で、従来のポイントと相違する。音楽ゲームのゲーム要素としては、再生される曲、音楽に合わせて踊るキャラクターのブレスレット、帽子、服等が該当する。また、マージャンゲームのゲーム要素としては、壁紙、リーチ一発棒、透視メガネ等のアイテムが該当する。また、アクションゲームのゲーム要素としては、キャラクターの服装、キャラクターが繰り出す技、対戦場の環境等の他、パンチ力、移動速度や跳躍力といったキャラクターの戦闘に関するパラメータが該当する。さらに、レーシングゲームのゲーム要素としては、レースのコース、車の種類、エンジンやサスペンションといったパーツの他、ブレーキの性能、最大トルク、や車重といった車の性能に関するパラメータが該当する。くわえて、ロールプレイングゲームのゲーム要素としては、魔法、盾、あるいは剣といったアイテムが該当する。

## 【 0 0 3 9 】

共通ポイントは、ゲームの成績やプレイ回数といったプレイ結果に応じてプレイヤーに付与される。プレイヤーは共通ポイントを用いて、各種のゲーム要素を購入することができる。また、購入したゲーム要素を売却して共通ポイントに戻すことも可能である。共通ポイントが、あるゲームのゲーム要素と交換価値を有するだけでなく、他の種類のゲームに係るゲーム要素と交換価値を有する点は、ゲームの楽しみを広げる上で重要である。

## 【 0 0 4 0 】

例えば、あるプレイヤーがマージャンゲームが得意であり、音楽ゲームやアクションゲームが不得手であるとする。この場合、当該プレイヤーは、マージャンゲームをプレイして良い成績を得て高い共通ポイントを獲得し、この共通ポイントを用いて音楽ゲームの曲を購入したり、あるいは、アクションゲームのアイテムを購入することができる。そして、当該プレイヤーの音楽ゲームやアクションゲームのスキルが向上すれば、これらのゲームによって高い共通ポイントを獲得できるようになり、獲得した共通ポイントを用いて、さらに他のゲームのゲーム要素を購入することが可能となる。換言すれば、ゲームの種類によらない共通の価値を共通ポイントとして導入することにより、あるゲームの成績やプレイ回数といったプレイ結果をプレイヤーの意思によって他の種類のゲーム内容に反映させ、複数種類のゲームを有機的に関連させて楽しむことが可能となる。

## 【 0 0 4 1 】

個別ゲーム管理ファイル 5 2 は、ゲームの種別毎に構成された個別ファイル 5 2 A、5 2 B、…を含む。個別ファイル 5 2 A は音楽ゲーム専用のファイルであり、個別ファイル 5 2 B はマージャンゲーム専用のファイルである。各個別ファイル 5 2 A、5 2 B、…は、個別 ID と個人情報とを関連付けて記憶している。

## 【 0 0 4 2 】

音楽ゲーム専用の個別ファイル 5 2 A に記録される個人情報は、曲指定コード、過去のゲーム成績、ランキング等を含む。曲指定コードは、プレイヤーが音楽ゲームで使用可能な音楽データを指定する。

## 【 0 0 4 3 】

マージャンゲーム専用の個別ファイル 5 2 B に記録される個人情報、各種のアイテムを指定するアイテム指定コード、過去のゲーム成績、ランキング等を含む。アイテムには、ゲーム画面の背景に使用される壁紙、リーチ一発ツモを可能とするリーチ一発棒、対戦相手の牌が透けて見える透視メガネ等がある。

## 【 0 0 4 4 】

各個別ファイル 5 2 A、5 2 B、…に記録されるデータは、共通 ID によって関連付けられている。例えば、音楽ゲームの個別 ID 「A 1 2 3 3 3 3」と、マージャンゲームの個別 ID 「B 6 5 5 1 2 3」とは、共通 ID 「z c v b n m q」と関連付けられている。

## 【 0 0 4 5 】

コンテンツファイル 5 3 は、ゲームの種別毎に構成された個別ファイル 5 3 A、5 3 B、…を含む。個別ファイル 5 3 A は音楽ゲーム専用のコンテンツを記録したファイルであり、個別ファイル 5 3 B はマージャンゲーム専用のコンテンツを記録したファイルである。そして、サーバ装置 5 は、必要に応じてコンテンツファイル 5 3 からデータを読み出して、読み出したデータを各ゲーム機 1 A、1 B、…にダウンロードする。

## 【 0 0 4 6 】

次に、総合アミューズメント端末 2 は、共通 ID の登録、共通ポイントを用いたアイテム等の購入、ゲームの実行、個人情報の閲覧等の機能を有する。図 3 は、総合アミューズメント端末 2 の外観を示す斜視図である。総合アミューズメント端末 2 の正面にはメインディスプレイ 2 1 が配置され、手前に張り出したテーブル 3 0 の上側にはサブディスプレイ 2 2 が配置される。サブディスプレイ 2 2 はタッチパネルを備える。プレイヤーが、サブディスプレイ 2 2 の表示内容に従って表示を触ると、タッチパネルにより操作指示が入力される。サブディスプレイ 2 2 の右側にはプレイヤーが指示を入力するために用いる入力装置 2 4 が設けられている。また、メインディスプレイ 2 1 の中央下側には、ID カード 1 0 の出入口 2 8 1 が設けられ、さらに、出入口 2 8 1 の左右にはスピーカ 2 3 が設けられている。

## 【 0 0 4 7 】

メインディスプレイ 2 1 は画面が大きく且つ正面に配置されているため、プレイヤーとともに第三者も画面を見ることができる。一方、サブディスプレイ 2 2 は画面が小さく且つテーブル 3 0 の上側に配置されているから、プレイヤーは画面を上から覗き見ることができるが、第三者はプレイヤーの影になってサブディスプレイ 2 2 の画面を見ることが難しい。そこで、メインディスプレイ 2 1 には共通 I D の登録やアイテムの購入時等のメニュー画面、あるいは、ゲーム画面を表示する一方、サブディスプレイ 2 2 には、共通 I D 登録時にプレイヤーが入力する共通 I D 等、秘匿性が高い情報を表示するようになっている。

## 【 0 0 4 8 】

図 4 は、総合アミューズメント端末 2 の電氣的な構成を示すブロック図である。総合アミューズメント端末 2 は、上述したメインディスプレイ 2 1、サブディスプレイ 2 2、スピーカ 2 3、及び入力装置 2 4 の他、これらの装置とバスを介して接続される C P U 2 0 を備える。C P U 2 0 は、総合アミューズメント端末 2 の制御中枢として機能する。R O M 2 5 には、ブートプログラム等が記憶されており、ハードディスク 2 7 には、ゲームプログラム、制御プログラム、及び通信プログラム等が記憶されている。

## 【 0 0 4 9 】

R A M 2 6 は、C P U 2 0 の作業領域として機能する。具体的には、ハードディスク 2 7 に記憶されている各種プログラムをロードし、実行途中のデータを記憶する。磁気カード記録再生装置 2 8 は、C P U 2 0 の指令に基づいて、I D カード 1 0 へ情報を書き込み、I D カード 1 0 から情報を読み出す。通信インターフェース 2 9 は、サーバ装置 5 との間でデータ通信を実行する。

## 【 0 0 5 0 】

## &lt; 2. 共通ポイントの蓄積 &gt;

次に、上述したゲームシステム 1 0 0 における共通ポイントの蓄積について説明する。ここでは、共通 I D の登録を済ませたプレイヤーが、各種のゲーム機 1 A、1 B、1 C…でゲームをプレイする場合を想定する。

## 【 0 0 5 1 】

図 5 は、サーバ装置 5 の C P U 5 0 の動作を示すフローチャートである。プレ

プレイヤーがIDカード10を用いて、各種のゲーム機1A、1B、1C…でゲームをプレイすると、プレイが終了した時点において、各ゲーム機1A、1B、1C…は、プレイ結果を示す結果情報を生成し、この結果情報とIDカード10から読み出した個別ID及びゲーム識別情報とをサーバ装置5へ送信する。

#### 【0052】

CPU50は、結果情報、個別ID及びゲーム識別情報を取得すると（ステップS1）、ゲーム識別情報に基づいて結果情報を共通ポイントへ変換する規則を特定する（ステップS2）。変換規則は、ゲームの種別毎に定められている。例えば、音楽ゲームではゲーム成績の100分の1を共通ポイントとし、マージャンゲームでは東風戦1回当たり100ポイント、アクションゲームでは1ステージクリアで30ポイントといったように定めることができる。この後、CPU50は、特定した変換規則に従って結果情報を共通ポイントに変換する（ステップS3）。

#### 【0053】

次に、CPU50は、共通ポイントの更新を実行する（ステップS4）。具体手的には、第1に、CPU50は、共通ID管理ファイル51にアクセスして、取得した個別IDと一致する個別IDを含むレコードを特定する。第2に、CPU50は、当該レコードに記憶されている共通ポイントを読み出す。第3にCPU50は、読み出した共通ポイントに変換した共通ポイントを加算し、加算結果を新たな共通ポイントとして当該レコードに書き込む。

#### 【0054】

上述したように共通ポイントは各種のゲーム要素と交換価値を有するから、プレイヤーは、あるゲームをプレイすることによって、他のゲームのゲーム要素を購入可能な価値を蓄積することができる。

#### 【0055】

### <3. 総合アミューズメント端末の動作概要>

次に、総合アミューズメント端末2の動作概要を説明する。総合アミューズメント端末2は、サーバ装置5とデータ通信を行いつつ、プレイヤーに仮想空間を提供する。仮想空間には各種の仮想店舗が存在し、プレイヤーが共通ポイントを



用いて、アイテム等の各種のゲーム要素を購入したり、あるいは、ゲームをプレイして共通ポイントを貯めることができるようになっている。

#### 【 0 0 5 6 】

図 6 に、アミューズメント端末 2 のメインディスプレイ 2 1 に表示される初期画面を示す。この図に示すように初期画面の右上には、「どこに行くの」という文字列が表示される。また、「ユウビン」の下に表示される下向きの三角形を選択すると、「ゲーセン」の文字が表示されるようになっている。この初期画面によって、プレイヤーは、「エントランス」、「レコード」、「グッズ」、「ユウビン」、及び「ゲーセン」の中から、自分が行きたい仮想店舗を選択するように促される。

#### 【 0 0 5 7 】

エントランスを選択すると、カードの購入、共通 I D の登録、個人情報の閲覧等の中からいずれかを選択する画面が表示される。レコードを選択すると、レコード屋に進む。レコード屋では、共通ポイントを用いて音楽ゲームで使用する曲を購入したり、あるいは、曲をレコード屋に売却して共通ポイントを得ることができる。グッズを選択するとグッズ屋に進む。グッズ屋では、各種のゲームのアイテムを購入したり、プレイヤーが所有しているアイテムを売却することが可能である。ユウビンを選択すると、郵便局に進む。郵便局では、友人にメールを送ることが可能である。この際、共通ポイントやアイテムを友人に送ることも可能である。さらに、ゲーセンを選択すると、ゲームセンターに進む。ゲームセンターでは、ゲームをプレイすることが可能であり、共通ポイントを貯めることができる。

#### 【 0 0 5 8 】

##### < 3 - 1 : 共通 I D の登録 >

次に、プレイヤーがエントランスにおいて共通 I D を選択した場合の登録処理について説明する。この登録処理には、共通 I D の新規登録処理と追加登録処理の 2 種類がある。新規登録処理はプレイヤーが始めて共通 I D を登録する処理をいい、共通 I D 管理ファイル 5 1 に共通 I D と個別 I D との組が記録される。一方、追加登録処理は、既に登録されている共通 I D に個別 I D を紐付ける処理を



いい、共通 I D 管理ファイル 5 1 に共通 I D と個別 I D との組が既に記録されている状態で、他の個別 I D が関連付けて記録される。

#### 【 0 0 5 9 】

共通 I D の登録処理において、総合アミューズメント端末 2 のメインディスプレイ 2 1 には、新規登録処理と追加登録処理とのうちいずれを選択するかを促すメニュー画面が表示される。そして、プレイヤーがいずれかの処理を選択すると、選択された処理が実行される。

#### 【 0 0 6 0 】

図 7 は、共通 I D の新規登録処理における総合アミューズメント端末 2 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。まず、総合アミューズメント端末 2 において個別 I D の読出処理が行われる（ステップ S a 1）。この処理において、第 1 に、CPU 2 0 は、メインディスプレイ 2 1 に I D カード 1 0 を本体に挿入するメッセージ文を表示させ、プレイヤーに I D カード 1 0 を挿入するように促す。第 2 に、プレイヤーが、既に個別 I D が登録された I D カード 1 0 を出入口 2 8 1 に挿入すると、CPU 2 0 は、磁気カードリーダーライタ 2 8 によって読み出された個別 I D とゲーム種別情報とを取得し、これらの情報を RAM 2 6 に記憶する。

#### 【 0 0 6 1 】

次に、総合アミューズメント端末 2 において共通 I D 及びパスワードの入力処理が行われる（ステップ S a 2）。この処理では、CPU 2 0 は、所定の画像データを読み出してサブディスプレイ 2 2 に図 8 に示す入力画面を表示させる。サブディスプレイ 2 1 に入力画面を表示させたのは、共通 I D 及びパスワードは秘匿性の高い情報だからである。

#### 【 0 0 6 2 】

プレイヤーが、入力画面の入力欄 2 2 1 に 8 桁の英数字を入力するとともに入力欄 2 2 2 に 4 個の英数字を入力した後、確認欄 2 2 3 をタッチすると、CPU 2 0 は、入力欄 2 2 1 に入力された 8 桁の英数字を仮共通 I D として取得するとともに、入力欄 2 2 2 に入力された 4 個の英数字を仮パスワードとして取得する。そして、CPU 2 0 は、図 7 に示す共通 I D 発行要求 REQ 1 を生成する。共

通 I D 発行要求 R E Q 1 は、個別 I D、ゲーム種別情報、仮共通 I D 及び仮パスワードを含む。

【 0 0 6 3 】

この後、C P U 2 0 が、共通 I D 発行要求 R E Q 1 をサーバ装置 5 へ送信すると、サーバ装置 5 は、共通 I D 発行処理を実行する。まず、サーバ装置 5 の C P U 5 0 は、共通 I D 発行要求 R E Q 1 から分離した個別 I D が共通 I D 管理ファイル 5 1 に未登録であるか否かを判定する（ステップ S a 3）。

【 0 0 6 4 】

未登録である場合には、C P U 5 0 は処理をステップ S a 4 に進め、共通 I D 発行要求 R E Q 1 から分離した仮共通 I D が共通 I D 管理ファイル 5 1 に未登録であるか否かを判定する（ステップ S a 4）。仮共通 I D が未登録であれば、C P U 5 0 は、仮共通 I D 及び仮パスワードを正規の共通 I D 及びパスワードとして、個別 I D と関連付けて共通 I D 管理ファイル 5 1 に記録するとともに登録完了メッセージを生成する（ステップ S a 5）。

【 0 0 6 5 】

例えば、図 2 に示す音楽ゲーム専用の個別ファイル 5 2 A に記録されている個別 I D 「A 1 2 3 4 5 6」及び共通 I D 「t y u i l k j h」が共通 I D 管理ファイル 5 1 に未記録であったとする。この場合、当該個別 I D が記録された I D カード 1 0 A をプレイヤーが総合アミューズメント端末 2 に挿入して新規登録処理を選択し、仮共通 I D として「t y u i l k j h」を仮パスワードとして「p i o k」を入力すると、図 9（A）に示す共通 I D、パスワード、及び個別 I D の組からなるレコードが共通 I D 管理ファイル 5 1 に追加される。なお、共通ポイント「1 0 0」は新規登録処理の際に一律に付与されるポイント数である。

【 0 0 6 6 】

また、個別 I D が既に共通 I D 管理ファイル 5 1 に登録済であった場合には、図 7 に示すステップ S a 3 の判定結果は「N O」となる。この場合は、当該個別 I D が共通 I D と関連付けられて共通 I D 管理ファイル 5 1 に登録されている。このため、C P U 5 0 は登録済メッセージを生成する（ステップ S a 6）。

【 0 0 6 7 】

また、仮共通 I D が既に共通 I D 管理ファイル 5 1 に登録済であった場合には、ステップ S a 4 の判定結果は「NO」となる。この場合は、他人が仮共通 I D と一致する共通 I D を既に使用している場合である。このため、C P U 5 0 は重複メッセージを生成する（ステップ S a 7）。その後、C P U 5 0 は、ステップ S a 5 ～ S a 7 で生成したメッセージを含む共通 I D 発行応答 R E S 1 を生成して（ステップ S a 8）、総合アミューズメント端末 2 へ送信する。

## 【 0 0 6 8 】

共通 I D 発行応答 R E S 1 を受信した総合アミューズメント端末 2 は、共通 I D 発行応答 R E S 1 に基づく処理を実行する（ステップ S a 9）。まず、共通 I D 発行応答 R E S 1 に登録完了メッセージが含まれているならば、C P U 2 0 は、共通 I D の登録が完了した旨をメインディスプレイ 2 1 に表示させ、I D カード 1 0 を排出する（ステップ S a 1 0）。次に、共通 I D 発行応答 R E S 1 に登録済メッセージが含まれているならば、C P U 2 0 は、共通 I D が既に登録されている旨をメインディスプレイ 2 1 に表示させ、I D カード 1 0 を排出する（ステップ S a 1 0）。さらに、共通 I D 発行応答 R E S 1 に重複メッセージが含まれているならば、C P U 2 0 は、他のプレイヤーが共通 I D を使用しているため共通 I D の変更を促す旨のメッセージをメインディスプレイ 2 1 に表示させ、処理をステップ S a 2 に戻す。このようにして、共通 I D 管理ファイル 5 1 に共通 I D と個別 I D とが登録された後、プレイヤーが登録された個別 I D に対応するゲームをプレイすると、上述した共通ポイントの蓄積処理が実行され、プレイ結果に応じた共通ポイントが蓄積されることになる。

## 【 0 0 6 9 】

次に、共通 I D の追加登録処理について説明する。図 1 0 は、共通 I D の追加登録処理における総合アミューズメント端末 2 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。ただし、図 1 0 に示すステップ S b 1、S b 2、S b 3 及び S b 6 の処理は、図 7 を参照して説明した共通 I D の新規登録処理におけるステップ S a 1、S a 2、S a 3 及び S a 6 の処理と同様であるので、説明を省略する。

## 【 0 0 7 0 】

図 1 0 に示す追加登録要求 R E Q 2 は、個別 I D、ゲーム種別情報、共通 I D 及びパスワードを含む。ステップ S b 4 において、サーバ装置 5 の C P U 5 0 は、追加登録要求 R E Q 2 から分離した共通 I D 及びパスワードが、共通 I D 管理ファイル 5 1 に既に登録されているか否かを判定する。共通 I D 及びパスワードが既登録であれば、C P U 5 0 は、既登録の共通 I D 及びパスワードに関連付けて、追加登録要求 R E Q 2 から分離した個別 I D を共通 I D 管理ファイル 5 1 に記録するとともに登録完了メッセージを生成する（ステップ S b 5）。

## 【 0 0 7 1 】

例えば、プレイヤーが、個別 I D として「B 7 7 5 5 4 4」が記録されたマージャンゲーム専用の I D カード 1 0 B を、共通 I D 「t y u i l k j h」と関連付けて追加登録する場合を想定する。ここで、新規登録処理によって、図 9（A）に示す共通 I D、パスワード、及び個別 I D の組が共通 I D 管理ファイル 5 1 に既に記録されていたとする。この場合、プレイヤーが、ステップ S b 2 において、共通 I D 「t y u i l k j h」及びパスワード「p i o k」を入力すると、ステップ S b 5 の処理において、サーバ装置 5 の C P U 5 0 は、図 9（A）に示す共通 I D 管理ファイル 5 1 のレコードを図 9（B）に示すレコードに更新する。すなわち、C P U 5 0 は、個別 I D のマージャンの欄に「B 7 7 5 5 4 4」を記録する。

## 【 0 0 7 2 】

また、共通 I D 及びパスワードが共通 I D 管理ファイル 5 1 に未登録であった場合には、ステップ S b 4 の判定結果は「N O」となる。この場合、C P U 5 0 は、不正メッセージを生成する（ステップ S b 7）。その後、C P U 5 0 は、ステップ S b 5 ～ S b 7 で生成したメッセージを含む追加登録応答 R E S 2 を生成して（ステップ S b 8）、総合アミューズメント端末 2 へ送信する。

## 【 0 0 7 3 】

追加登録応答 R E S 2 を受信した総合アミューズメント端末 2 は、追加登録応答 R E S 2 に基づく処理を実行する（ステップ S b 9）。まず、追加登録応答 R E S 2 に登録完了メッセージが含まれているならば、C P U 2 0 は、個別 I D の追加登録が完了した旨をメインディスプレイ 2 1 に表示させ、I D カード 1 0 を

排出する（ステップ S b 1 0）。次に、追加登録応答 R E S 2 に登録済メッセージが含まれているならば、C P U 2 0 は、個別 I D が共通 I D と関連付けられて既に登録されている旨をメインディスプレイ 2 1 に表示させ、I D カード 1 0 を排出する（ステップ S b 1 0）。さらに、追加登録応答 R E S 2 に不正メッセージが含まれているならば、C P U 2 0 は、正しい共通 I D 及びパスワードの入力を促すためのメッセージをメインディスプレイ 2 1 に表示させ、処理をステップ S b 2 に戻す。

## 【 0 0 7 4 】

このようにして個別 I D を追加登録すると、複数種類のゲームをプレイすることによって、共通ポイントを貯めることが可能となる。また、複数の個別 I D を共通 I D に紐付ける処理によって、既に構築されたゲームシステムに大きな変更を加えることなく、共通ポイントを導入することが可能となる。すなわち、ゲームの種別毎に個別ゲーム管理ファイル 5 2 A、5 2 B、…が存在し、ゲーム毎に独立したゲームシステムが構築されている場合、これらのファイルに変更を加えることなく利用者が共通 I D 管理ファイル 5 1 に個別 I D を登録することによって、利用者単位で共通ポイント制への移行を図ることができる。

## 【 0 0 7 5 】

## ＜ 3 - 2 : 共通ポイントの利用 ＞

次に、共通ポイントの利用について説明する。上述したように、総合アミューズメント端末 2 は、プレイヤーに仮想店舗を含む仮想空間を提供する。共通ポイントを用いると、レコード屋あるいはグッズ屋で提供される曲やアイテム等を購入することができる。ここでは、プレイヤーが図 6 に示すメニュー画面において、レコードを選択し、レコード屋で曲を購入する場合を一例として説明する。

## 【 0 0 7 6 】

図 1 1 は、プレイヤーがレコード屋で曲を購入する場合の総合アミューズメント端末 2 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。なお、この例にあつては、個別 I D 「A 1 2 3 3 3 3」が記録された I D カード 1 0 A と個別 I D 「B 6 5 5 1 2 3」が記録された I D カード 1 0 B をプレイヤーが所有しており、共通 I D 管理ファイル 5 1 には、図 2 に示すように個別 I D 「A 1 2 3 3 3 3



」と個別ID「B 6 5 5 1 2 3」とを紐付ける共通ID「z x c v b n m p」が記録されているものとする。

## 【 0 0 7 7 】

まず、総合アミューズメント端末2において個別IDの読出処理が行われる（ステップSc1）。この処理において、CPU20は、メインディスプレイ21にIDカード10を本体に挿入するメッセージ文を表示させ、プレイヤーにIDカード10を挿入するように促す。この例では、プレイヤーがマージャンゲーム専用のIDカード10Bを出入口281に挿入したものとする。すると、CPU20は、個別ID「B 6 5 5 1 2 3」とゲーム種別情報とを取得する。

## 【 0 0 7 8 】

次に、総合アミューズメント端末2においてパスワードの入力処理が行われる（ステップSc2）。この処理では、CPU20は、所定の画像データを読み出してサブディスプレイ21に入力画面を表示させ、パスワードの入力を促す。この例では、プレイヤーが正規のパスワード「k o m a」を入力したものとする。

## 【 0 0 7 9 】

この後、CPU20は、認証要求REQ3を生成する。認証要求REQ3は個別ID、ゲーム種別情報、及びパスワードを含む。そして、CPU20が、認証要求REQ3をサーバ装置5へ送信すると、サーバ装置5は、パスワードが正規なものであるか否かを判定する（ステップSc3）。

## 【 0 0 8 0 】

具体的には、サーバ装置5のCPU50が、共通ID管理ファイル51にアクセスし、認証要求REQ3から分離した個別IDが含まれるレコードを特定し、当該レコードに含まれるパスワードを読み出す。この例においては、個別ID「B 6 5 5 1 2 3」を含むレコードとして、図2に示す共通ID「z x c v b n m p」を含むレコードが特定され、当該レコードのパスワード「k o m a」が読み出される。この後、CPU50は、読み出したパスワードと認証要求REQ3から分離したパスワードが一致するか否かを判定し、これによりパスワードが正規か否かを決定する。

## 【 0 0 8 1 】



次に、パスワードが正規なものであれば、CPU 50は当該レコードに含まれる共通ポイントを読み出す（ステップSc4）。この例では、パスワードは正規であるから、共通ポイント「350」が読み出される。

## 【0082】

次に、サーバ装置5のCPU 50は、認証応答RES3を生成して総合アミューズメント端末2へ送信する。パスワードが正規なものである場合、認証応答RES3は共通ポイントを含む一方、パスワードが不正なものである場合、認証応答RES3は共通ポイントを含まない。この例の認証応答RES3は共通ポイント「350」を含む。

## 【0083】

次に、総合アミューズメント端末2が認証応答RES3を受信すると、総合アミューズメント端末2のCPU 20は認証結果をメインディスプレイ21に表示させる（ステップSc5）。この際、パスワードが不正であれば、CPUは、「パスワードが誤っています。パスワードを入力し直してください。」との文字列をメインディスプレイ21に表示させた後、処理をステップSc2に戻す。

## 【0084】

一方、パスワードが正規であれば、CPU 20は図12に示す初期画面をメインディスプレイ21に表示させる。初期画面の左上には、「売り」と表示された選択ボタン211と「買い」と表示された選択ボタン212が配置されている。さらに、左下には、プレイヤーが所持する共通ポイント数を示す表示欄213が配置されている。

## 【0085】

ここでプレイヤーが選択ボタン212をクリックすると、CPU 20は曲リスト要求REQ4をサーバ装置5へ送信する。サーバ装置5は曲リスト要求REQ4を受信すると、CPUは、コンテンツファイル53にアクセスして、配信可能な曲を示す曲リストを生成する。曲リストは、コンテンツファイル53に記録されている音楽データを指定する曲指定コード、及び、曲のジャンル、曲名、アーティスト、演奏時間、及び共通ポイントを指示する曲情報を含む。

## 【0086】

曲リスト応答 R E S 4 を総合アミューズメント端末 2 が受信すると、C P U 2 0 は、曲リスト応答 R E S 4 に基づいて、メニュー画面を表示するための画像データを生成し、メニュー画面をメインディスプレイ 2 1 に表示させる。メニュー画面の一例を図 1 3 に示す。この図に示すようにメニュー画面の中央欄 2 1 4 には、曲のジャンル、曲名、アーティスト、演奏時間、及び共通ポイントを紐付けた表が表示され、左下の表示欄 2 1 5 には共通ポイント数が表示される。このメニュー画面によって、プレイヤーは、自己の共通ポイント数の範囲内で好みの曲を購入することが可能となる。

## 【 0 0 8 7 】

そして、プレイヤーがメニュー画面から好みの曲を選択すると、C P U は、選択された曲を指定する曲指定コードを含む購買要求 R E Q 5 を生成して、サーバ装置 5 に送信する。ここで、図 1 3 に示すメニュー画面において、中央欄 2 1 4 の最上部に表示された曲名「C O C O」の曲指定コードが「P 1 2 3」であり、プレイヤーが曲名「C O C O」を選択したとすると、曲指定コード「P 1 2 3」がサーバ装置 5 に送信される。

## 【 0 0 8 8 】

この後、サーバ装置 5 の C P U 5 0 は、購買要求 R E Q 5 から分離した曲指定コードに対応する共通ポイントを、コンテンツファイル 5 3 から取得し（ステップ S c 8）、共通 I D 管理ファイル 5 1 の共通ポイントを更新する（ステップ S c 9）。上述した例では、曲名「C O C O」の共通ポイントは「2 0 0」である。従って、図 1 4 に示すように、共通 I D 管理ファイル 5 1 の共通 I D 「z x c v b n m p」を含むレコードの内容が更新され、共通ポイントが「3 5 0」から「1 5 0」へ変化する。

## 【 0 0 8 9 】

次に、C P U 5 0 は、プレイヤーが購入した曲の曲指定コードを音楽ゲーム用の個別ゲーム管理ファイル 5 2 A へ追加して、記憶内容を更新する。上述した例にあつては、図 1 5 に示すように個別ゲーム管理ファイル 5 2 A の個別 I D 「A 1 2 3 3 3 3」を含むレコードの内容が更新され、個人情報の欄に曲指定コード「P 1 2 3」が追加される。

## 【0090】

この後、CPU50が購買応答RES5を生成して、総合アミューズメント端末2に送信すると、総合アミューズメント端末2は、メインディスプレイ21に購買結果を表示する。

## 【0091】

この例では、マージャンゲーム専用のIDカード10Bを用いて、音楽ゲームに使用する音楽データを購入することができた。これは、マージャンゲームの個別IDと音楽ゲームの個別IDとが、共通ID管理ファイル51上で共通IDをキーとして紐付けられているからである。換言すれば共通IDの登録によって、利用者が所有する複数のIDカード10A、10Bを相互に関連付け、それらの利用範囲を拡大することが可能となる。

## 【0092】

以上、共通ポイントの利用について音楽ゲームにおける曲の購入を一例として説明したが、マージャンゲームやアクションゲームについても同様である。例えば、プレイヤーがマージャンゲームのアイテムを購入する場合には、図6に示す初期画面において、グッズを選択する。すると、メインディスプレイ21に仮想店舗のグッズ屋に係るメニュー画面が表示される。このメニュー画面では、音楽ゲーム、マージャンゲーム、アクションゲームといったゲームのジャンルの選択ができるようになっている。そして、プレイヤーがマージャンゲームを選択すると、マージャンゲームの各アイテムと共通ポイント数と対応付けた画面が表示される。

## 【0093】

そして、プレイヤーがアイテムを選択すると、総合アミューズメント端末2からサーバ装置5へ購買要求が送信され、購買要求が指定するアイテムに対応した共通ポイント数が共通ID管理ファイル51に記録された共通ポイント数から減算され、購入したアイテムが個別ゲーム管理ファイル52Bに書き込まれるようになっている。

## 【0094】

<3-3：メールの利用>

仮想店舗の郵便局は、共通 I D を有するプレイヤー間にメール機能を提供する。このメール機能には、メッセージ文を送受信する機能、メッセージ文に共通ポイントを添付して送受信する機能、及び共通ポイントを送受信する機能がある。

## 【 0 0 9 5 】

メッセージ文の送信では、郵便局において、プレイヤーが相手の共通 I D とメッセージ文を入力すると、入力された共通 I D とメッセージ文がサーバ装置 5 に送信され、サーバ装置 5 のメールファイル 5 4 に共通 I D とメッセージ文とが対応付けて記録される。一方、メッセージ文の受信では、プレイヤーがゲーム機 1 A、1 B、1 C …又は総合アミューズメント端末 2 に I D カード 1 0 を挿入して、何等かの認証処理を実行し、正規のプレイヤーであることが認証されると、サーバ装置 5 の C P U がメールファイル 5 4 にアクセスして、共通 I D に対応するメッセージ文をゲーム機 1 A、1 B、1 C …のディスプレイ、又は総合アミューズメント端末 2 のメインディスプレイ 2 1 に表示させる。さらに、メッセージ文に共通ポイントを添付して、送信することも可能である。この場合には、送信元のプレイヤーの共通ポイント数から送信した共通ポイント数を減算する一方、送信先のプレイヤーの共通ポイント数に送信した共通ポイント数を加算するように、共通 I D 管理ファイル 5 1 の記憶内容を更新する。

## 【 0 0 9 6 】

次に、共通ポイントを送受信する処理について説明する。図 1 6 は、プレイヤーが共通ポイントを送受信する場合の総合アミューズメント端末 2、サーバ装置 5、及びゲーム機 1 A の動作を示すシーケンス図である。まず、総合アミューズメント端末 2 とサーバ装置 5 との間で認証処理が実行される（ステップ S d 1）。この認証処理は、図 1 1 に示す個別 I D の読出から（ステップ S c 1）、認証応答 R E Q 3 を総合アミューズメント端末 2 が受信するまでの処理と同様である。すなわち、パスワードを用いて正規のプレイヤーであることがサーバ装置 5 で認証された後、当該プレイヤーの共通ポイントが共通 I D 管理ファイル 5 1 から読み出され、共通ポイントを含む認証応答 R E Q 3 が総合アミューズメント端末 2 へ送信される。

## 【 0 0 9 7 】

プレイヤーが正規であると認証された場合には、図 1 7 に示すメール画面がサブディスプレイ 2 2 に表示される。このメール画面には、表示欄 2 2 4、送信先入力欄 2 2 5 及びポイント入力欄 2 2 6 が配置されている。表示欄 2 2 4 には、認証処理において CPU 2 0 が取得した共通ポイント数が表示される。これにより、プレイヤーは保有している共通ポイント数を知ることができる。また、送信先入力欄 2 2 5 は送信先の共通 ID を入力するための記載欄であり、ポイント入力欄 2 2 6 は送信する共通ポイント数を入力するための記載欄である。

## 【 0 0 9 8 】

そして、プレイヤーが送信先入力欄 2 2 5 及びポイント入力欄 2 2 6 に共通 ID と送信先の相手に提供する共通ポイント数を入力すると、CPU 2 0 はメール送信要求 REQ 6 をサーバ装置 5 へ送信する。メール送信要求 REQ 6 は、送信先の共通 ID 及び贈与する共通ポイント数を含む。

## 【 0 0 9 9 】

次に、サーバ装置 5 の CPU 5 0 は、メール送信要求 REQ 6 及び送信元の共通 ID に基づいて共通 ID 管理ファイル 5 1 の記憶内容を更新する（ステップ S d 3）。ここで、送信元の共通 ID に関連付けられて記憶されている共通ポイント数を P 1、送信先の共通 ID に関連付けられて記憶されている共通ポイント数を P 2、送信先から送信元へ提供される共通ポイント数を P 3 とする。更新処理では、送信元の共通ポイント数を P 1 から  $P 1 - P 3$  へ変更するとともに、送信先の共通ポイント数を P 2 から  $P 2 + P 3$  へ変更する。

## 【 0 1 0 0 】

この後、CPU 5 0 は、メール文の自動生成処理を実行する（ステップ S d 4）。この処理においては、送信先のプレイヤーに送信元のプレイヤーから共通ポイントが送られたことを知らせるメール文が自動的に生成される。このメール文は、定型文に送信元の共通 ID、共通ポイント数、及び日付を埋め込むことによって生成される。例えば、定型文として「〇〇さんより、共通ポイント△△が、×月◎日にプレゼントされました。」を用意し、「〇〇」に送信元の共通 ID、「△△」に送信される共通ポイント数、「×月◎日」に送信日付を埋め込んでメール文を生成する。



## 【 0 1 0 1 】

このようにして生成されたメール文は、送信先の共通 I D に対応付けられてメールファイル 5 4 に記憶される（ステップ S d 5）。その後、サーバ装置 5 が送信完了通知 R E S 6 を総合アミューズメント端末 2 へ送信すると、総合アミューズメント端末 2 のメインディスプレイ 2 1 には、「送信が完了しました。」の文字列が表示される（ステップ S d 6）。これにより、送信元のプレイヤーは共通ポイントが送信先に送信されたことを確認できる。

## 【 0 1 0 2 】

次に、メールの受信について説明する。メールは、送信先のプレイヤーがゲーム機 1 A、1 B、1 C、…又は総合アミューズメント端末 2 を使用して、サーバ装置 5 にアクセスした際に配信される。ここでは、送信先のプレイヤーが音楽ゲームを音楽ゲーム機 1 A でプレイする場合を一例として説明する。

## 【 0 1 0 3 】

送信先のプレイヤーが音楽ゲーム機 1 A に I D カード 1 0 A を挿入すると、音楽ゲーム機 1 A とサーバ装置 5 との間で認証処理が行われる（ステップ S d 7）。認証処理において、正規のプレイヤーであることが認証された場合には、サーバ装置 5 は、認証処理の過程で音楽ゲーム機 1 A から音楽ゲーム専用の個別 I D を用いて、メールの配信処理を行う（ステップ S d 8）。この処理では、サーバ装置 5 の C P U 5 0 が、第 1 に、共通 I D 管理ファイル 5 1 にアクセスして個別 I D に対応する共通 I D を取得し、第 2 に、メールファイル 5 4 にアクセスして取得した共通 I D に対応するメールが記憶されているか否かを判定する。第 3 に、メールが記憶されていれば、当該メールを読み出して音楽ゲーム機 1 A にメール送信通知 R E Q 7 を生成する。メール送信通知 R E Q 7 は読み出されたメールを含む。

## 【 0 1 0 4 】

この後、メール送信通知 R E Q 7 を音楽ゲーム機 1 A が受信すると、音楽ゲーム機 1 A はディスプレイにメールを表示し（ステップ S d 9）、サーバ装置 5 にメール受信完了通知 R E S 7 を送信する。メール受信完了通知 R E S 7 を受け取ったサーバ装置 5 はメールファイル 5 4 から当該メールを削除して、メールファ

イル 5 4 の記憶内容を更新する（ステップ S d 1 0）。

【 0 1 0 5 】

＜ 4 . コンテンツの配信 ＞

次に、共通ポイントを用いて購入した曲やアイテム等をサーバ装置 5 から各ゲーム機 1 A、1 B、1 C へ配信する動作について、音楽ゲームを一例として説明する。図 1 8 は音楽ゲーム機への音楽データを配信する場合のゲーム機 1 A 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。まず、プレイヤーが I D カード 1 0 A を音楽ゲーム機 1 A に挿入すると、音楽ゲーム機 1 A は、I D カード 1 0 A に記録されている個別 I D 及びゲーム種別情報を読み出し（ステップ S e 1）、アクセス要求 R E Q 8 をサーバ装置 5 へ送信する。アクセス要求 R E Q 8 は、個別 I D 及びゲーム種別情報を含む。この例のゲーム種別情報は音楽ゲームを示す。

【 0 1 0 6 】

次に、サーバ装置 5 の C P U 5 0 は、アクセス要求 R E Q 8 に含まれるゲーム種別情報に基づいて、アクセス対象を特定する。この例のゲーム種別情報は音楽ゲームを示すから、音楽ゲーム用の個別ゲーム管理ファイル 5 2 A が特定される。そして、C P U 5 0 は、音楽ゲーム用の個別ゲーム管理ファイル 5 2 A を検索する（ステップ S e 2）。この検索処理において、C P U 5 0 は、アクセス要求 R E Q 8 から分離した個別 I D に関連付けて記憶されている曲指定コードを個別ゲーム管理ファイル 5 2 A から読み出す。例えば、個別ゲーム管理ファイル 5 2 A が図 2 に示すものであり、個別 I D が「A 1 5 4 7 8 9」であれば、曲指定コード P 0 0 5、P 0 0 6、P 0 1 1 が読み出される。

【 0 1 0 7 】

この後、C P U 5 0 は、曲リストを生成する（ステップ S e 3）。曲リストは、読み出された曲指定コードとこれら対応する曲情報を含む。曲情報は、曲の内容を示し、ジャンル、曲名、アーティスト、及び演奏時間を含み、曲指定コード及び音楽データと関連付けられてコンテンツファイル 5 3 に記憶されている。曲リストの生成処理において、C P U 5 0 は、コンテンツファイル 5 3 にアクセスして、ステップ S e 2 で読み出された曲指定コードに対応する曲情報を読み出し

て、曲リストを生成する。生成された曲リストは音楽ゲーム機 1 A へ送信される ( R E S 8 ) 。

【 0 1 0 8 】

曲リストを音楽ゲーム機 1 A が受信すると、受信した曲リストが反映された曲選択画面が音楽ゲーム 1 A のディスプレイに表示される。プレイヤーが曲を選択すると ( ステップ S e 4 ) 、音楽ゲーム機 1 A の C P U は、選択された曲がダウンロードの対象か否かを判定する ( ステップ S e 5 ) 。具体的には、受信した曲リストの中から曲が選択された場合にダウンロードの対象であると判定される。

【 0 1 0 9 】

ダウンロードの対象であると判定された場合には、音楽ゲーム機 1 A は音楽データ送信要求 R E Q 9 をサーバ装置 5 へ送信する。音楽データ送信要求 R E Q 9 はプレイヤーが選択した曲を特定する曲指定コードを含む。

【 0 1 1 0 】

音楽データ要求 R E Q をサーバ装置 5 が受信すると、 C P U 5 0 は、コンテンツファイル 5 3 にアクセスして、音楽データ要求 R E Q 9 から分離した曲指定コードに関連付けて記憶されている音楽データを読み出す ( ステップ S e 9 ) 。そして、サーバ装置 5 は、読み出した音楽データを含む音楽データ送信応答 R E S 9 を音楽ゲーム機 1 A に送信する。

【 0 1 1 1 】

音楽ゲーム機 1 A は、ステップ S e 5 の判定結果が「 Y E S 」の場合には、サーバ装置 5 から取得した音楽データを再生する一方、ステップ S e 5 の判定結果が「 N O 」の場合には、予め記憶している音楽データを再生する ( ステップ S e 7 ) 。このようにして、プレイヤーは共通ポイントを使用して購入した音楽データをゲーム機 1 A にダウンロードさせ、音楽ゲームをプレイすることができる。

【 0 1 1 2 】

音楽ゲームに使用する曲は、流行に左右されやすいので、常に新曲を提供することが望ましい。一方、音楽ゲーム機 1 A が保有する曲は、工場から出荷される時点で、音楽ゲーム機 1 A のハードディスクや R O M に記録された音楽データに限定されている。しかしながら、本実施形態では、プレイヤーが共通ポイントを

使用して音楽データを購入することができるので、流行に併せた新曲をコンテンツサーバ53に格納しておけば、随時、新曲を提供することが可能となる。

【0113】

また、この例では、音楽データのダウンロードに先立って、曲リストを送信し、プレイヤーが曲を選択した後に、大容量の音楽データのダウンロードを実行する。すなわち、曲の選択が確定した後に、大容量のデータ通信を実行するから、通信資源を有効に利用できる。

【0114】

ここでは、コンテンツの配信の一例として音楽データを取り上げたが、マージャンゲームであれば、例えば、画面の背景を表示する壁紙の画像データを同様の手法によってダウンロードしてもよく、アクションゲームであれば、キャラクターの戦闘能力を示すパラメータを指示するデータをダウンロードしてもよい。

【0115】

<5. 変形例>

以上、実施形態について説明したが、本発明は上述した実施形態には限定されないことは勿論であり、例えば、以下に述べる変形が可能である。

【0116】

(1) 上述した実施形態において、プレイヤーが共通ポイントを使用して購入したゲーム要素は、音楽データ等のゲームデータであったが、このゲームデータには、ゲーム機1A、1B、1C…において、通常のプレイ時には隠されているゲーム要素をプレイヤーに利用可能とする指令であってもよい。例えば、音楽ゲーム機1Aにおいて、曲1～曲20に対応する音楽データMD1～MD20を予め記憶したメモリを備え、通常のプレイでは曲1～曲10が指定可能にしておき、上述した仮想店舗のレコード屋で曲11～曲20を購入できるようにしてもよい。この場合、プレイヤーが曲15を購入したとすると、当該プレイヤーが音楽ゲーム機1Aで音楽ゲームをプレイするとき、サーバ装置5から曲15を利用可能とする指令を送信すればよい。そして、音楽ゲーム機1Aは、曲1～曲10及び曲15を選択する画面を表示し、プレイヤーが曲15を選択したとき、音楽データMD15をメモリから読み出して再生すればよい。

## 【 0 1 1 7 】

(2) また、上述した実施形態においては、総合アミューズメント端末 2 に関連機能を設けたが、携帯電話機 M S やパーソナルコンピュータ P C からサーバ装置 5 にアクセスして共通 I D、個別 I D、及びパスワードを入力することを条件に共通ポイントや個人情報等を閲覧できるようにしてもよい。また、メール送信については、共通 I D 管理ファイル 5 1 に記憶されているメールアドレスに対してメールを送信するようにしてもよいし、メールアドレスが登録されている場合は登録されているメールアドレスを優先し、未登録の場合には送信先のプレイヤーがゲーム機 1 A、1 B、1 C…でゲームをプレイする際にサーバ装置 5 からメールを配信するようにしてもよい。総合アミューズメント端末 2 は、ゲームセンター等の店舗 S H に設置されたが、コンビニエンスストアや駅の構内に設置してもよい。

## 【 0 1 1 8 】

(3) また、上述した実施形態においては、総合アミューズメント端末 2 を用いて、共通 I D の新規登録処理及び追加登録処理を実行したが、磁気カードリーダーを備えるパーソナルコンピュータ P C を用いて、これらの処理を実行してもよい。さらに、ゲーム要素の購入も同様にパーソナルコンピュータ P C を用いて行ってもよい。

## 【 0 1 1 9 】

(4) また、上述した実施形態では、ゲーム機 1 A、1 B、…からサーバ装置 5 へ結果情報を送信し、サーバ装置 5 は変換規則に従って結果情報を共通ポイントへ変換していた。つまり、サーバ装置 5 が変換機能を有していた。本発明はこれに限定されるものではなく、各ゲーム機 1 A、1 B、…に変換機能を持たせてもよい。この場合には、各ゲーム機 1 A、1 B、…が結果情報を共通ポイントに変換し、共通ポイントと I D カード 1 0 から読み出した個別 I D をサーバ装置 5 に送信する。これにより、サーバ装置 5 の変換機能に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

## 【 0 1 2 0 】

## 【発明の効果】



以上に説明したように、本発明によれば、プレイヤーが、あるゲームをプレイすることによって、他のゲームに適用されるゲームデータと交換価値を有するポイントを貯めることができる。また、ポイントを用いてゲームデータを購入することもできる。この結果、あるゲームのプレイ結果をプレイヤーの意思によって他の種類のゲーム内容に反映させ、複数種類のゲームを有機的に関連させて楽しむことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の一実施形態に係るゲームシステム 1 0 0 の全体構成を示すブロック図である。

【図 2】

共通 I D 管理ファイル 5 1 及び個別ゲーム管理ファイル 5 2 の記憶内容の一例を示す説明図である。

【図 3】

総合アミューズメント端末 2 の外観を示す斜視図である。

【図 4】

総合アミューズメント端末 2 の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 5】

共通ポイントの蓄積に係るサーバ装置 5 の C P U 5 0 の動作を示すフローチャートである。

【図 6】

アミューズメント端末 2 のメインディスプレイ 2 1 に表示される初期画面を示す説明図である。

【図 7】

共通 I D の新規登録処理における総合アミューズメント端末 2 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。

【図 8】

入力処理において表示される入力画面を示す説明図である。

【図 9】

共通 I D 管理ファイル 5 1 に記録されるレコードの一例を示す説明図である。

【図 1 0】

共通 I D の追加登録処理における総合アミューズメント端末 2 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。

【図 1 1】

プレイヤーがレコード屋で曲を購入する場合の総合アミューズメント端末 2 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。

【図 1 2】

レコード屋の初期画面の一例を示す説明図である。

【図 1 3】

曲の購入におけるメニュー画面の一例を示す説明図である。

【図 1 4】

共通 I D 管理ファイル 5 1 の更新例を示す説明図である。

【図 1 5】

個別ゲーム管理ファイル 5 2 A の更新例を示す説明図である。

【図 1 6】

プレイヤーが共通ポイントを送受信する場合の総合アミューズメント端末 2、サーバ装置 5、及びゲーム機 1 A の動作を示すシーケンス図である。

【図 1 7】

共通ポイントの送信時におけるメール画面の一例を示す説明図である。

【図 1 8】

音楽ゲーム機への音楽データを配信する場合のゲーム機 1 A 及びサーバ装置 5 の動作を示すシーケンス図である。

【符号の説明】

- 1 0 0 ゲームシステム
- 1 A 音楽ゲーム機
- 1 B マージャンゲーム機
- 1 C アクションゲーム機
- 2 総合アミューズメント端末

5 サーバ装置

5 1 共通 I D 管理ファイル

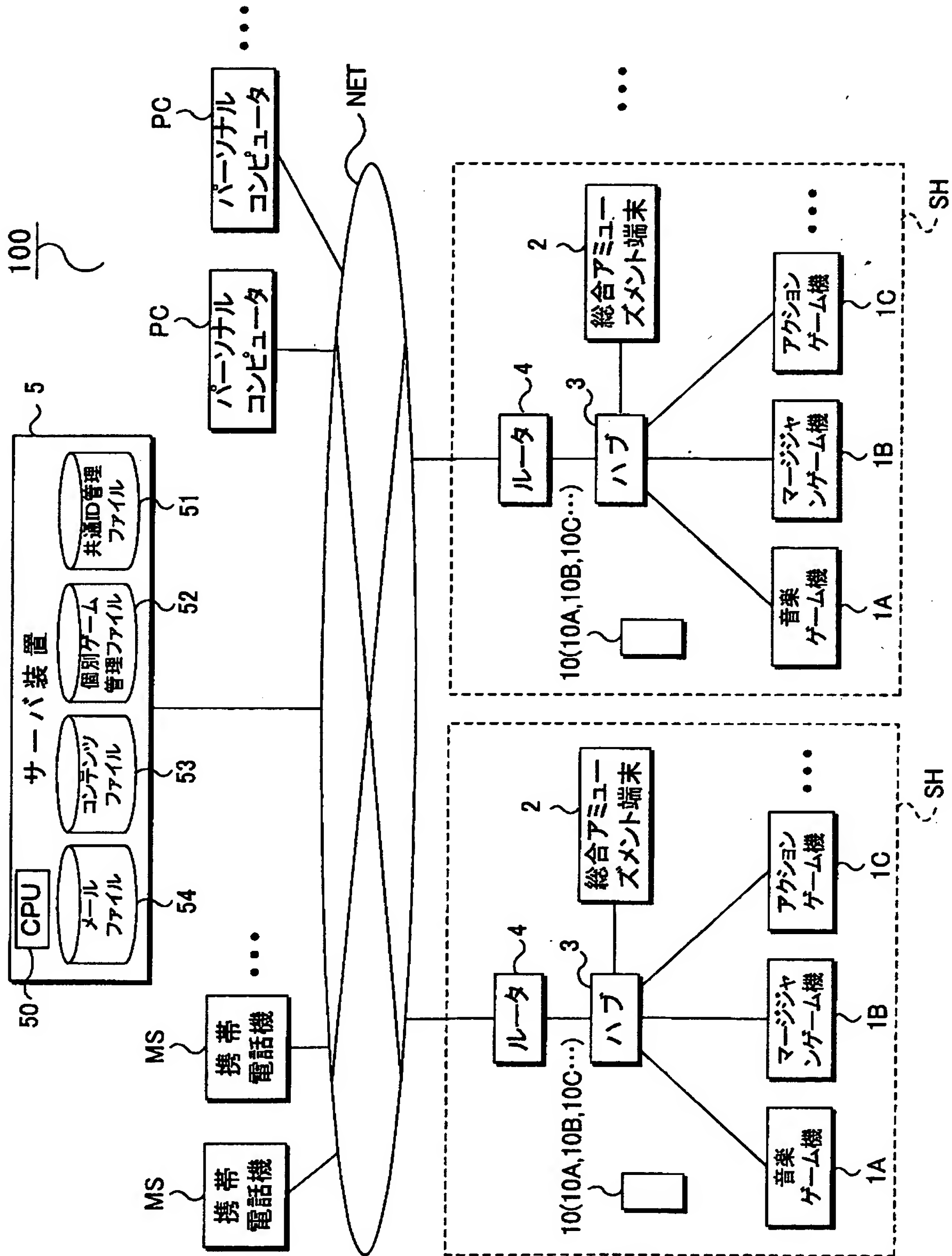
5 2 個別ゲーム管理ファイル

5 3 コンテンツファイル

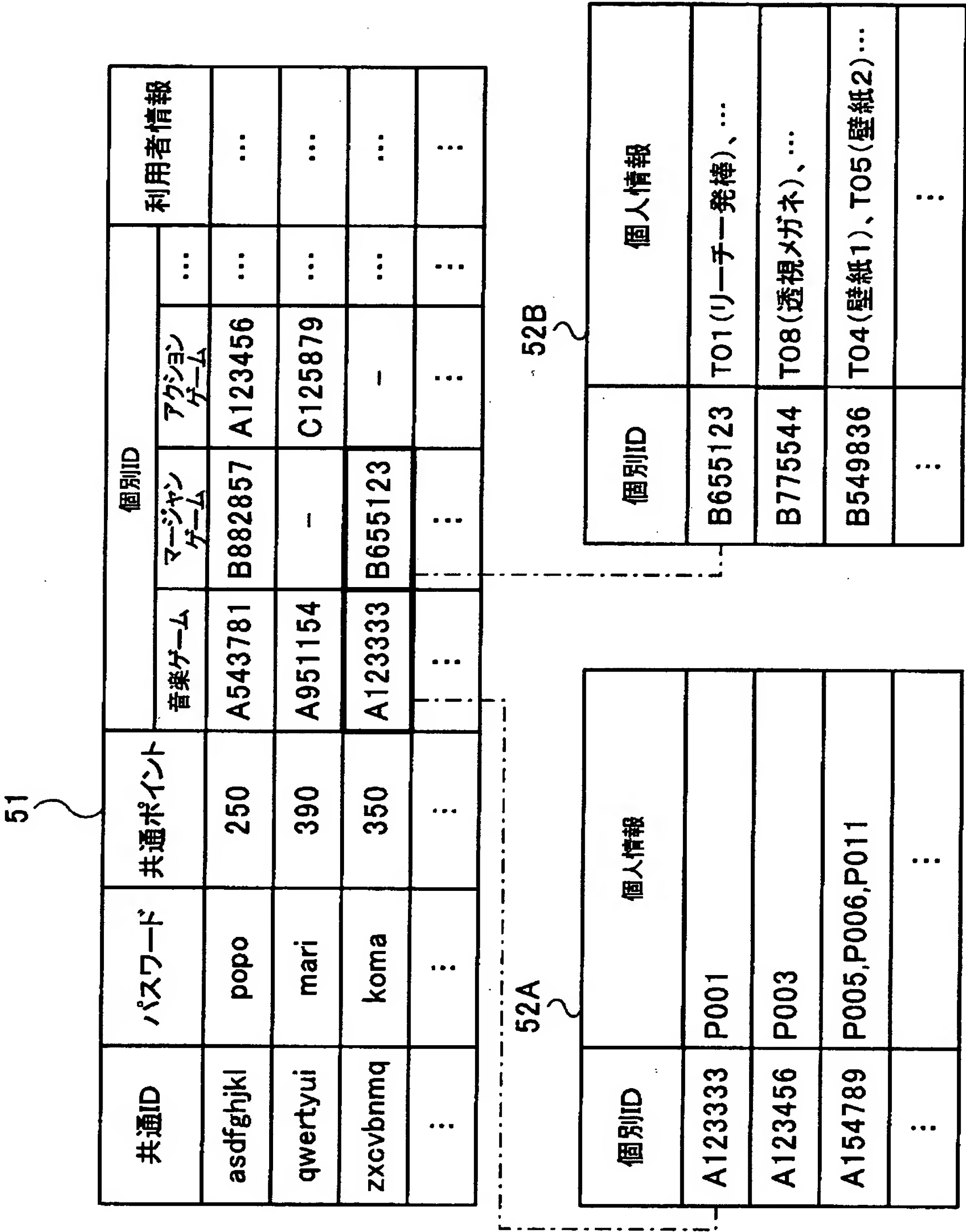
5 4 メールファイル

【書類名】 図面

【図 1】

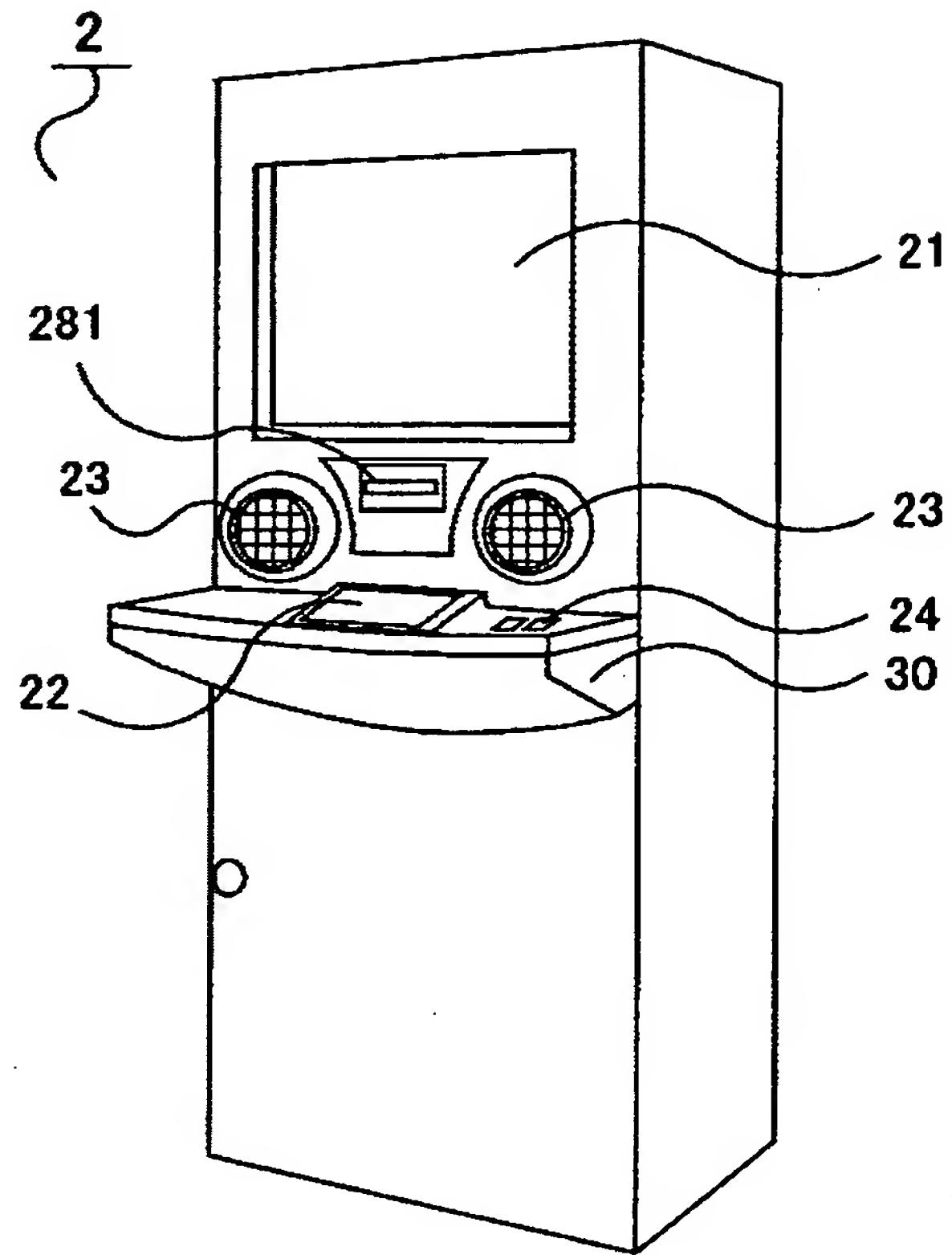


【図 2】

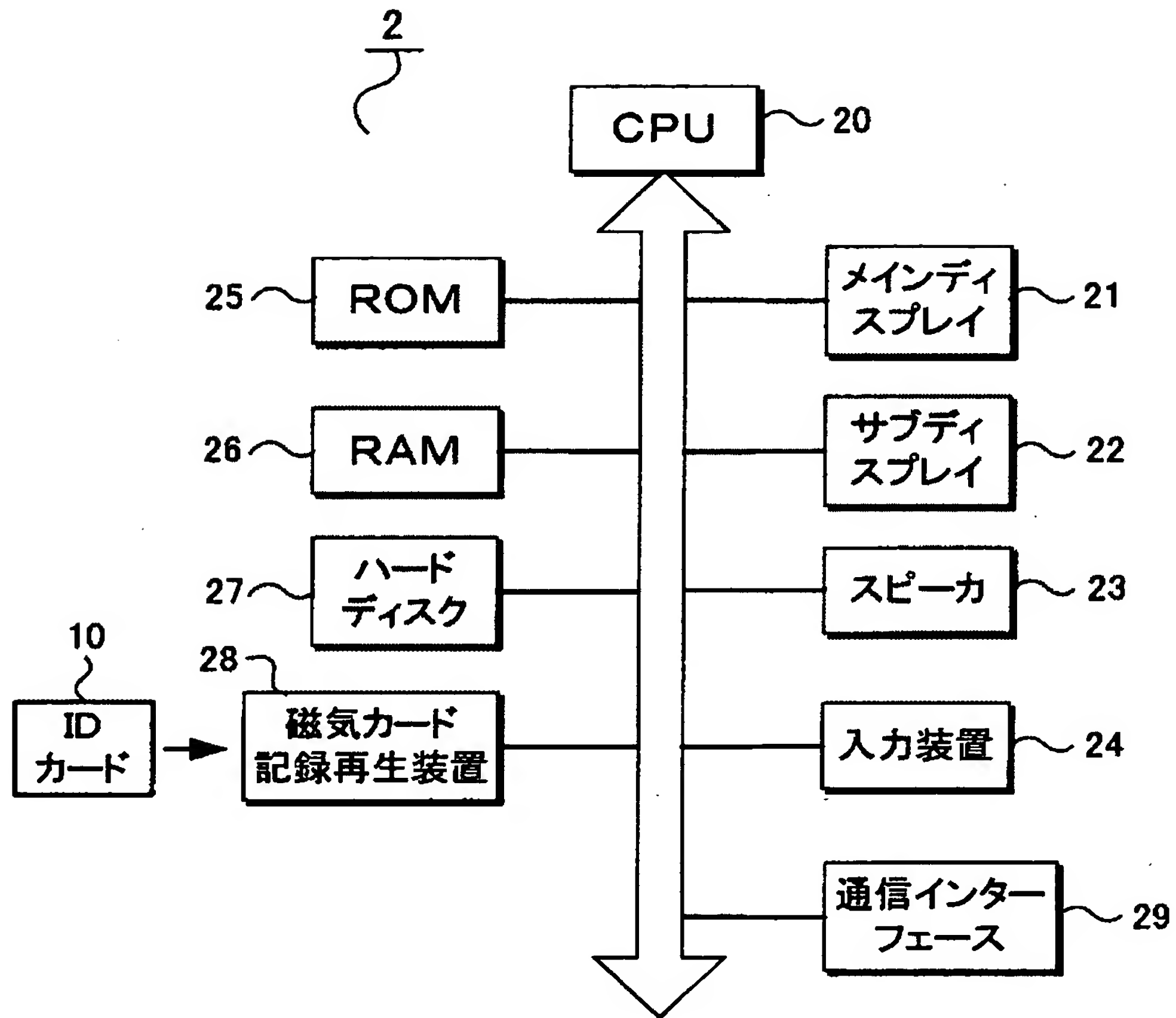




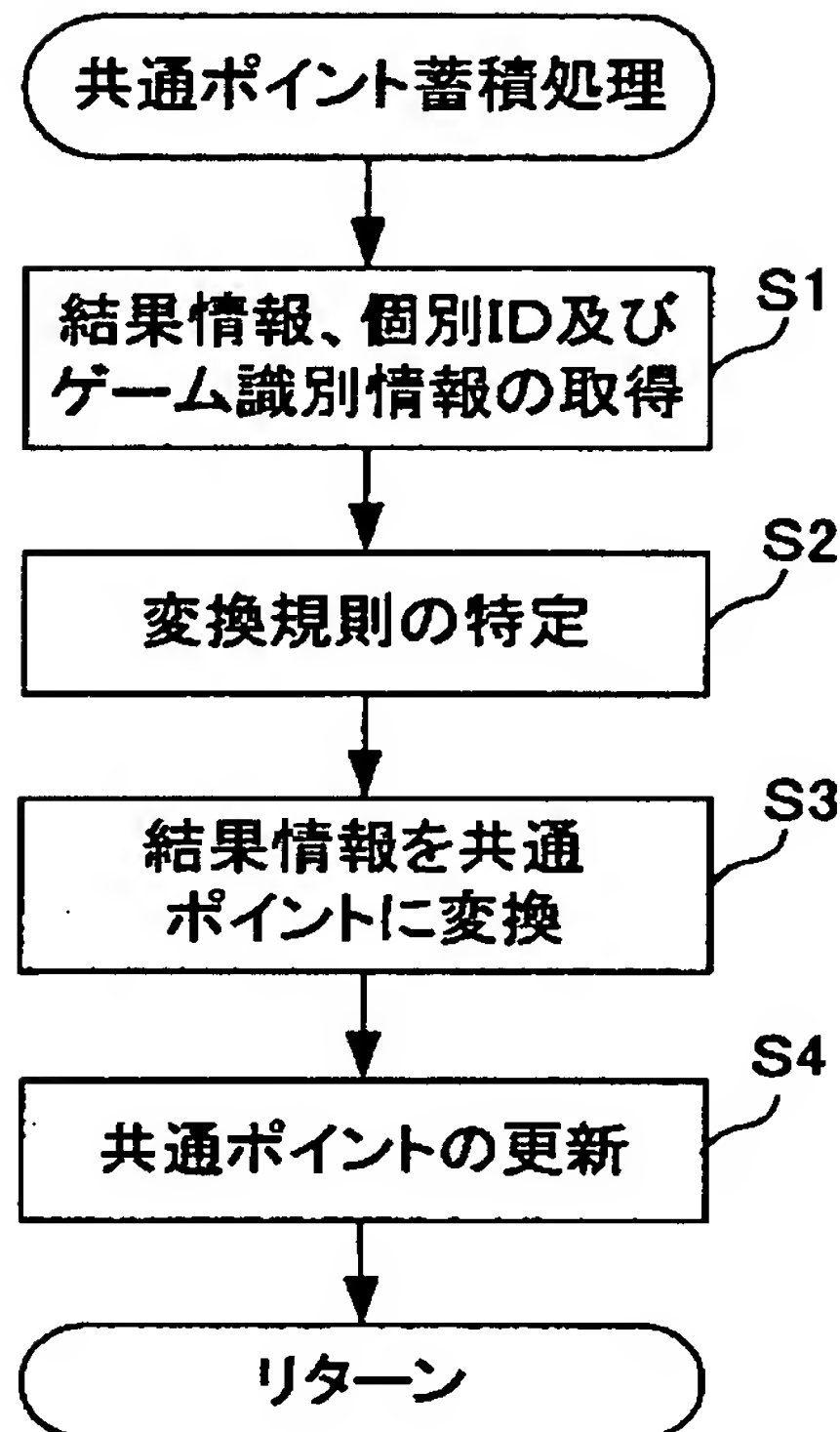
【図 3】



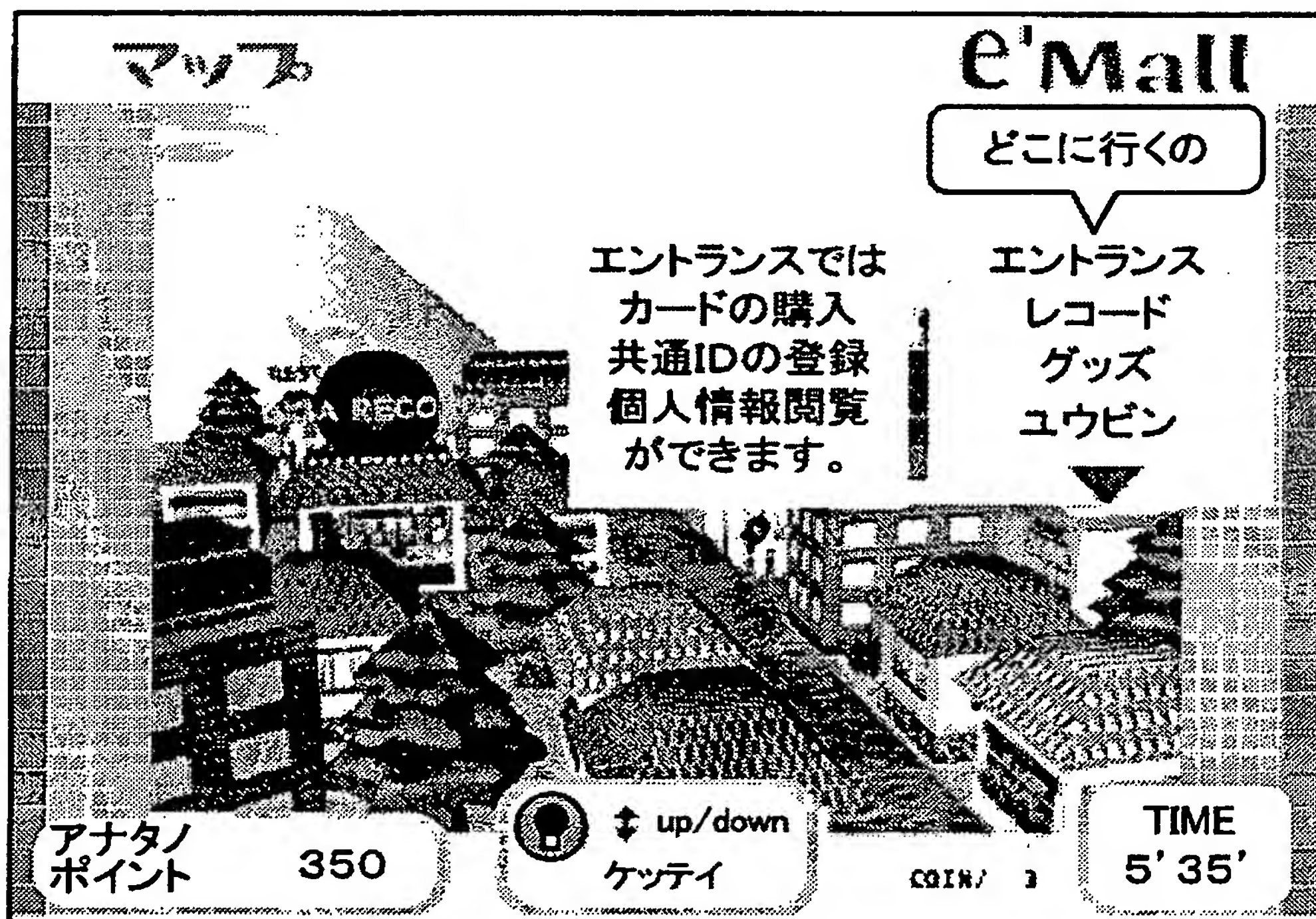
【図 4】



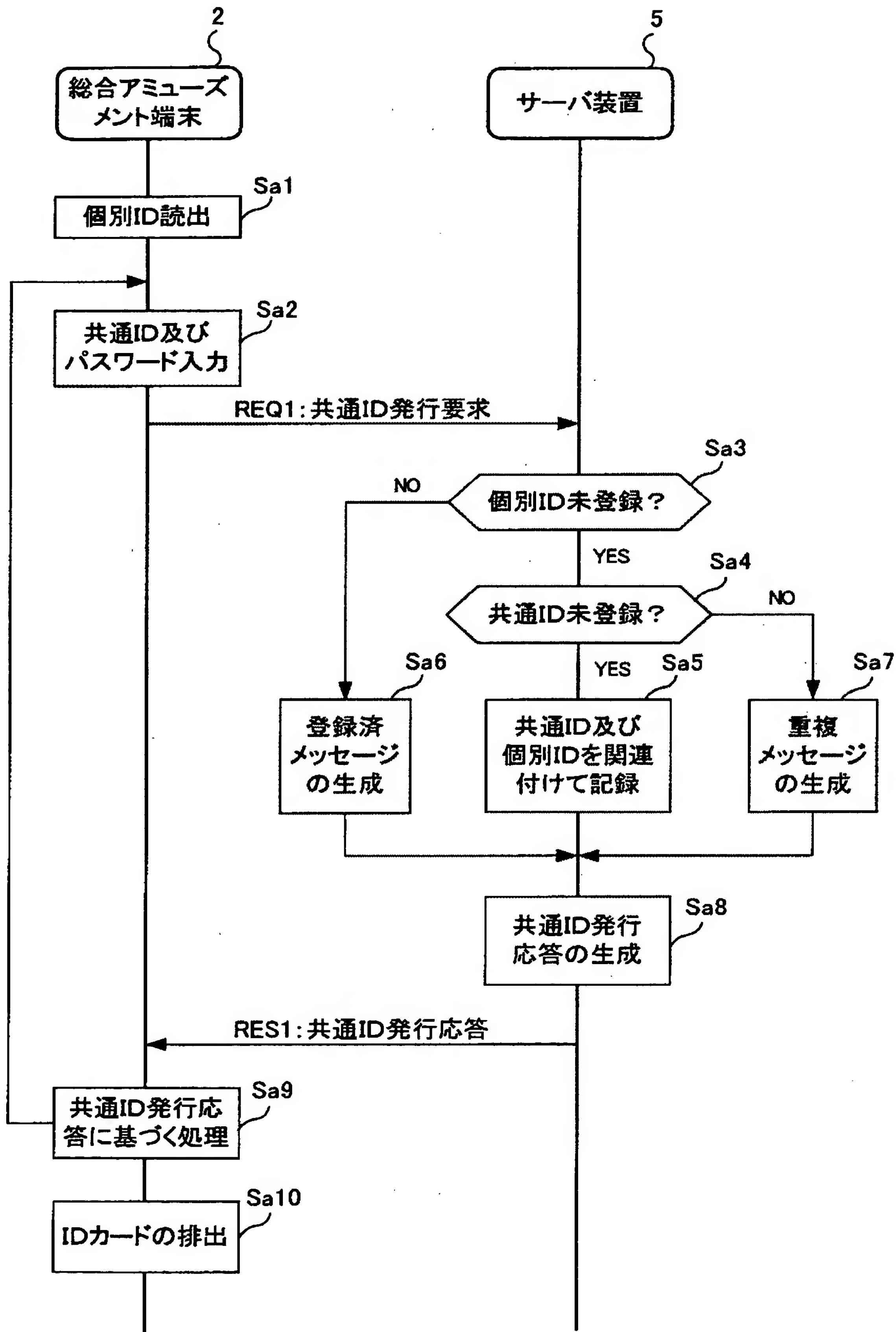
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【图 8】

★★ ★ 共通ID 発行 ★★ ★

▼共通ID▼

▼PASSWORD▼

a	b	c	d
e	f	g	h
i	j	k	l
m	n	o	p
q	r	s	t
u	v	w	x
y	z	.	,
←	→	戻る	

OK    DEL    BS

▼MASSEAGE▼

【图 9】

(A)

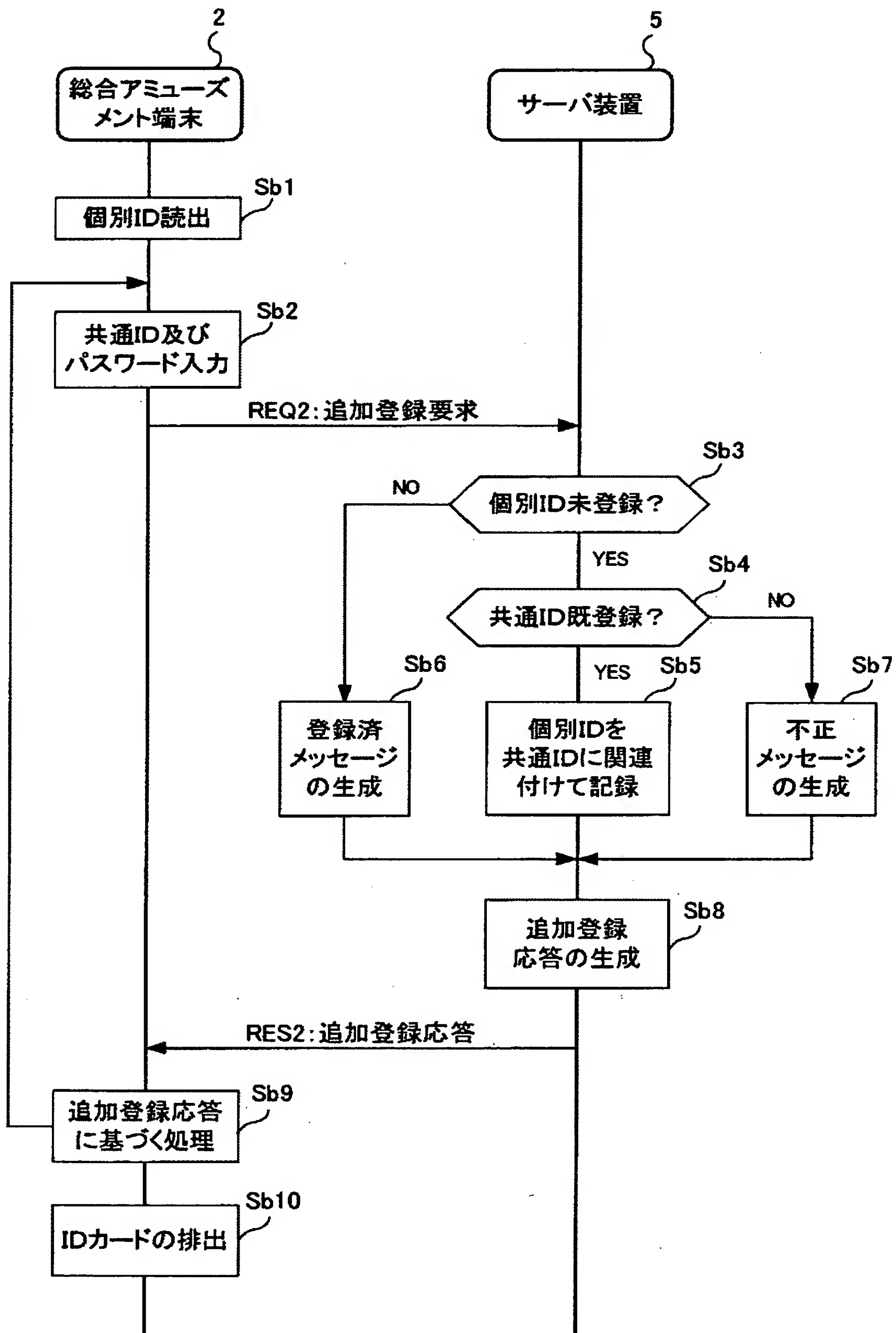
共通ID	パスワード	共通ポイント	個別ID			
			音楽ゲーム	マージャンゲーム	アクションゲーム	...
tyuilkjh	piok	100	A123456	-	-	...

(B)

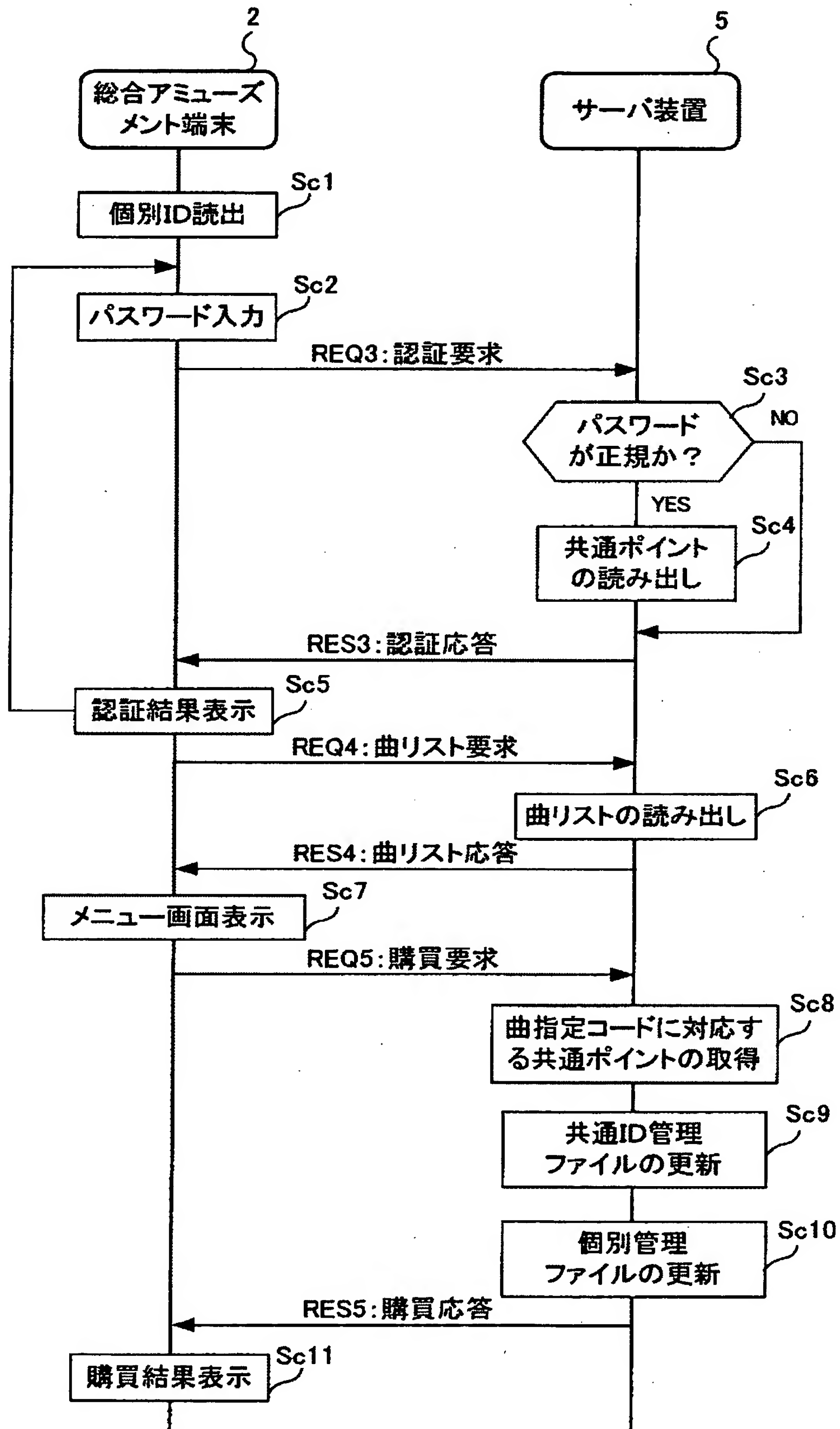
共通ID	パスワード	共通ポイント	個別ID			
			音楽ゲーム	マージャンゲーム	アクションゲーム	...
tyuilkjh	piok	100	A123456	B775544	-	...



【図 1 0】



【図 11】



【図 1 2】



【図 1 3】

メニュー ホシイキョクヲエランデネ

**BEAT-FINAL**

ジャンル	曲名	アーティスト	TIME	ポイント
J-POPS	COCO	tatuo yamsita	3' 29'	200
J-POPS	summer time	sasa	3' 10'	310
J-POPS	1st love	sasa	4' 18'	240
JAZZ	september	xyz	4' 07'	300
ENNKA	難波の花道	南 哲夫	3' 33'	260
ROCK	red car	mimich	5' 15'	300
ROCK	bule sky	mimich	6' 14'	280
JAZZ	retern to me	xyz	3' 10'	290
J-POPS	moon	K. Y	2' 58'	777
J-POPS	komaruri	tatuo yamsita	4' 22'	450

214

215

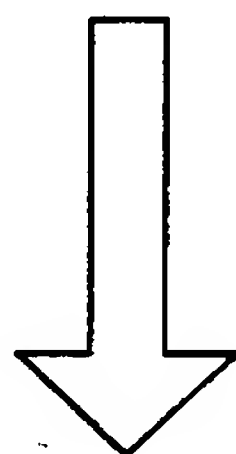
アナタノポイント 350

up/down  
ケツティ

TIME  
2' 35'

【図 1 4】

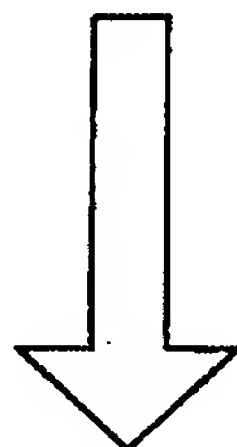
共通ID	パスワード	共通 ポイント	個別ID			
			音楽ゲーム	マージャン ゲーム	アクション ゲーム	...
zxcvbnmp	koma	350	A123333	-	-	...



共通ID	パスワード	共通 ポイント	個別ID			
			音楽ゲーム	マージャン ゲーム	アクション ゲーム	...
zxcvbnmp	koma	150	A123333	B655123	-	...

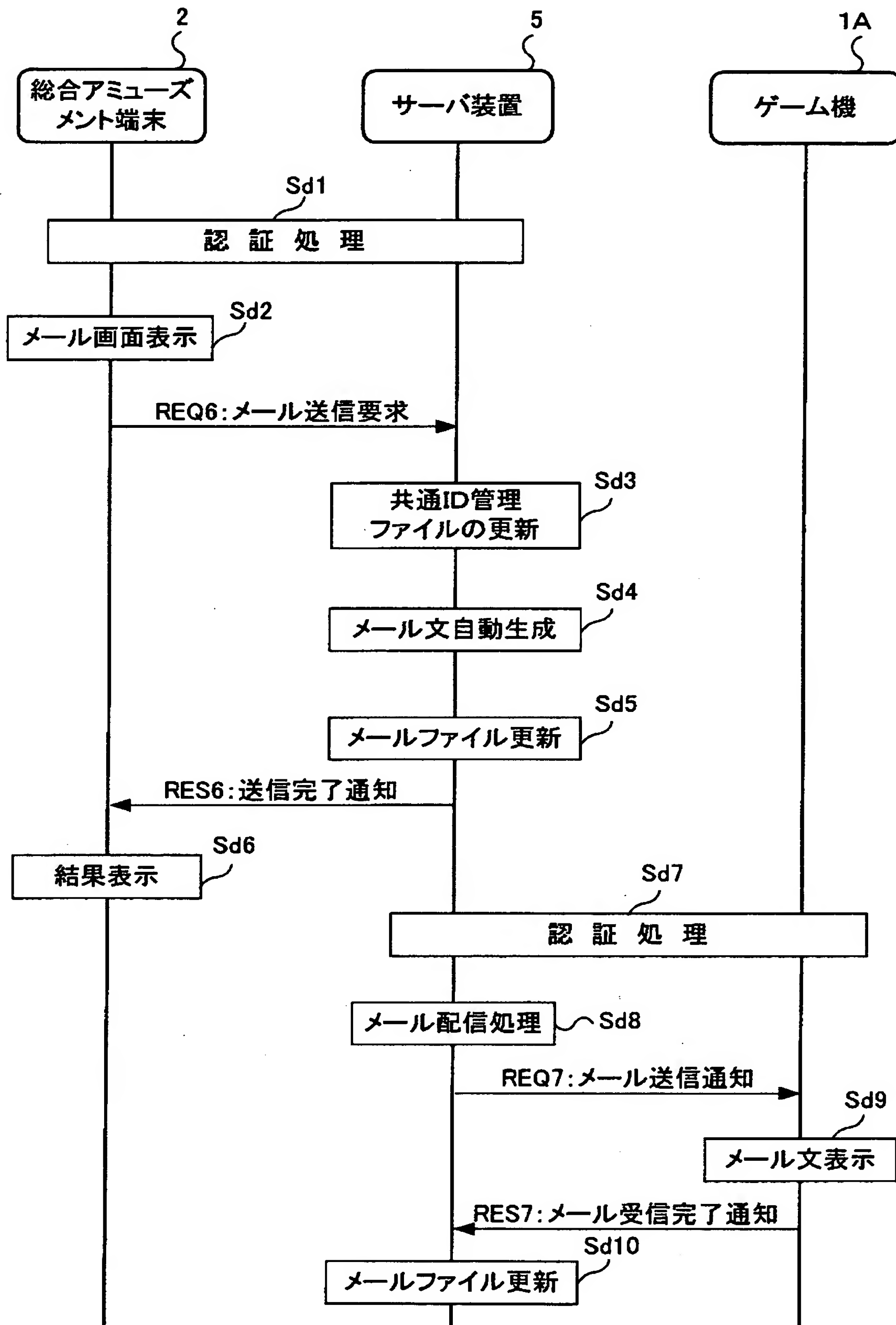
【図 1 5】

個別ID	個人情報
A123333	P001



個別ID	個人情報
A123333	P001, P123

【図16】





【図 1 7】

★★★ 共通ポイント 送信 ★★★

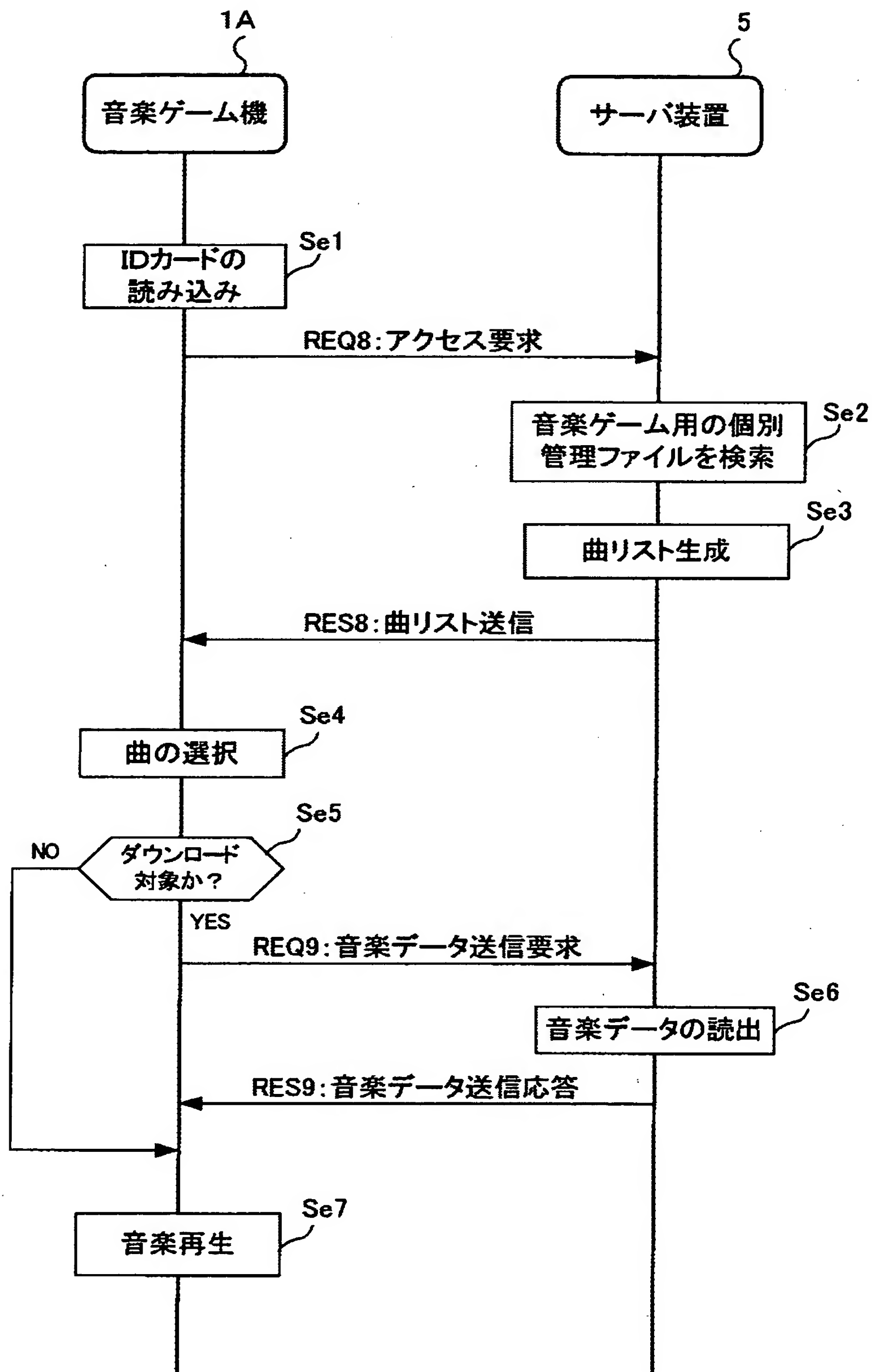
▼送信先共通ID▼

▼現在の共通ポイント数▼

▼送信する共通ポイント数▼

a	b	c	d	e	f	g
h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u
v	w	x	y	z		
.	-	~	←	→	戻る	
OK		DEL		BS		

【図 1 8】



【書類名】            要約書

【要約】

【課題】    複数種類のゲームに共通のポイントを提供する。

【解決手段】    各ゲーム機 1 A、1 B、1 C は、個別 I D とプレイ結果を示す結果情報をサーバ装置 5 に送信する。サーバ装置 5 は、共通ポイント、共通 I D、及び個別 I D を関連付けて記憶する共通 I D 管理ファイル 5 1 及び個別ゲーム管理ファイル 5 2 を有する。C P U 5 0 は、結果情報を共通ポイントに変換し、変換された共通ポイントを、個別 I D に対応する共通 I D 管理ファイル 5 1 の共通ポイントに反映させる。

【選択図】            図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [ 0 0 0 1 0 5 6 3 7 ]

1. 変更年月日 2 0 0 2 年 8 月 2 6 日  
[変更理由] 住所変更  
住 所 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号  
氏 名 コナミ株式会社